DVD ROM

Pełne wersje:

3 gry, 6 programów
22 dema użytków
dodatki FPP

31 dem gier
zwiastuny filmów

+2CD

CD-ACTION®

ISSN: 1426-2916
Numer 12/2000 (55) Grudzień 2000
Cena 24 zł 99 gr

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce

Ponad 200 stron!

Rune
Metal Gear Solid
Outforce PL

TYLKO U NAS!!

Odyseja PC 2001
Wielki test drukarek
Modelowanie w Amapi

24 GODZINY NA DOBĘ
DZWOŃ
0801 600 200
7 DNI W TYGODNIU
Klub CD-Action
www.klubcda.com.pl

CD ACTION DVD P
0312 9142
24.99 ZŁ
12
9 771426 291105

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Strzeż się!

NADCIĄGA MROCZNE PLEMIĘ...

THE SETTLERS® IV

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.

Wkrótce w sprzedaży w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Blue Byte™

2CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

Najnowszych informacji szukaj w internecie:
http://settlers.cdprojekt.com
www.bluebyte.com

© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.

CO OFERUJEMY ?
- Wysokie rabaty i oferty promocyjne
- Najniższy koszt wysyłki- 4.95 zł
- Płatność przy odbiorze
- Profesjonalną i miłą obsługę
- Krótki czas realizacji 2-7 dni roboczych
- Dostawę w ciągu 24-48h (za dopłatą)
- Dostawę w dniu zamówienia (w Warszawie)
- Solidne zabezpieczenie przesyłki
- Gwarancję na oferowane produkty
- Akceptujemy karty kredytowe
- Ceny zawierają Vat

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

(022) 863 76 72

tel. (0502) 589 100

PLANETA GIER

W GRUDNIU PRACUJEMY:

pn-pt 8 -21, sob-niedz 9 - 20

www.planetagier.com

Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ●

Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia (opcja za dopłatą)

DO KAŻDEGO ZAKUPU ZA MINIMUM:

69 zł otrzymasz:

Pełne wersje gier: Reflux PL, Książe i Tchórz PL oraz podkładkę pod myszkę z gry Saga - Gniew Wikingów

Promocje nie łączą się.

99 zł otrzymasz:

Pełne wersje gier: Reflux PL, Książe i Tchórz PL, pakiet przydatnych programów użytkowych oraz podkładkę pod myszkę z gry Saga - Gniew Wikingów

Oferta ważna do wyczerpania zapasów

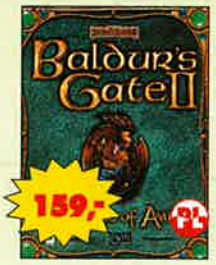
159 zł otrzymasz:

Pełne wersje gier: Home Word, Reflux PL, Książe i Tchórz PL, starter gry karcianej Magic The Gathering, pakiet przydatnych programów użytkowych oraz podkładkę pod myszkę z gry Saga - Gniew Wikingów

NAJWIĘCEJ NAGRÓD - NAJWIĘKSZE SZANSE - NAJWIĘCEJ NAGRÓD

Zamów The Longest Journey PL do 15.12.2000 a otrzymasz Aztec PL, Home World, starter gry karcianej Magic The Gathering oraz pełną wersję Książe i Tchórz.

Promocja ważna do wyczerpania zapasów. Upominki mogą ulec zmianie.



Złóż zamówienie do 15.12.2000 a otrzymasz: dwie pełne wersje gier, starter gry karcianej Magic The Gathering oraz gadżet z gry. **Weźmiesz także udział w losowaniu jednego z trzech kompuerowych zestawów kina domowego DVD (DVDrom, zestaw głośników 5+1 oraz dekoder DVD) i dwudziestu nagród pocieszenia.**

Promocja ważna do wyczerpania zapasów. Upominki mogą ulec zmianie.

JEŻELI NIE ZNALAZŁEŚ INTERESUJĄCEGO CIĘ TYTUŁU, DZWOŃ SPROWADZIMY GO SPECJALNIE DLA CIEBIE

ACE VENTURA PL	69	CROC 2	109	HALF LIFE OPOSING FORCE	99	LOMAX PL	49
A.D. 2044 PL	49	CREATURES 2	69	H OF M & M III THE SHADOW OF DEADH PL	95	MDK 2+MDK 1 PL	79
ADAŚ I PIRAT BARNABA PL	69	CREATURES 3	69	HEAVY METAL: F.A.K.K. 2	159	MIGHT & MAGIV VII PL	79
AGE OF EMPIRES 2 PL	169	CYWILIZACJA 2 PRÓBA CZASU PL	89	HEROES OF MIGHT & MAGIC III ARMAGE-		MESSIAH PL	30
AIRLINE TYCOON PL	69	DEUS EX	139	-DDON'S BLADE PL	49	MIGHT & MAGIC VIII	139
ALICE	129	DIABLO	69	HEROES OF MIGHT & MAGIC III PL	79	MIDNIGHT RACING PL	69
ALIEN VS PREDATOR + MISJE	119	DIABLO 2 PL	149	HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA PL	69	MORTYR PL + koszulka	59
ANNO 1602 PL	99	DIABLO HELFIRE	49	HOME WORLD CATACLYSM	159	NA KŁOPOTY PANTERA PL	79
ATLANTIS 2 PL	79	DRIVER	99	HOPKINS FBI PL	69	NBA LIVE 1999	59
ATLANTIS PL	39	DUKE NUKEM 3D + MISJE	59	ICEWIND DALE PL	99	NBA LIVE 2000	79
AZTEC PL	69	DUNE 2000	59	INVICTUS PL	79	NBA 2001	129
BLAIR WITH	99	DUNGEON KEEPER 2 PL	59	JAGGED ALLIANCE 2 PL	69	NEED FOR SPEED PORSHE CHEL	119
BROKEN SWORD 2 PL	59	EARTHWORM JIM 3D	69	JAZZ JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY PL	49	NEED FOR SPEED 3	69
BALDUR'S GATE + OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA		EARTH 2150 PL	89	JAZZ JACKRABBIT 2 PL	49	NEED FOR SPEED 4	79
MIECZY PL	99	EMERGENCY PL	49	KLEOPATRA: KRÓLOWA NILU PL	99	NHL 99	59
C & C TIBERIAN SUN	109	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	189	KNIGHTS AND MERCHANTS PL	49	NHL 2000	99
C & C TIBERIAN SUN-FIRESTROM	79	FARAON PL	159	KONUNG-LEGENDA PÓŁNOCY PL	99	NHL 2001	119
C&C RED ALERT 2	139	FAUST PL	79	KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA PL	69	NO ONE LIVES FOREVER PL	129
CARMAGEDON 2000 TDR	99	FIFA 2001	139	KRYSZTAŁOWY KLUCZ PL	79	ODDWORLD: ABE'S EXODUS	49
CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000	119	FIFA 2000	79	LARRY PL 7	79	ODYSEYA W POSZUKIWANIU ULISSESA PL	79
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 + LIGA POL PL	89	FIFA '98	59	LEGO CREATOR PL	99	PANZER GENERAL 3 SCORHED EARTH	99
CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	139	FINAL FANTASY VIII	145	LEGO RACER PL	99	PANZER GENERAL II	69
COLIN MCRAE RALLY	99	FREESPACE 2 PL	79	LEGO FRIENDS PL	99	PLANESCAPE: TORMENT PL	99
COLIN Mc RALLY 2	TEL	GARFIELD-TWOJE KOMIKSY PL	39	LEGO ROCK RAIDERS PL	99	PIZZA SYNDICATE PL	69
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	99	GRAND PRIX 3	99	LEGO ALPHA TEAM PL	99	POMPEI PL	79
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY	99	GRAND THEFT AUTO 2 PL + koszulka	99	LEMINGS PAK PL	49	PRINCE OF PERSIA 1 i 2	69
COMMANDOS 2	139	GRUND CONTROL	159	LEW LEON PL	49	PRINCE OF PERSIA 3D	69
CONFLICT FREESPACE PL	49	HALF - LIFE GOLD	99	LIATH-SPIRALNY ŚWIAT PL	49	PRO PINTBAL-FANTASTIC JOURNEY	59
CORSAIRS PL	89	HALF LIFE GENERATION	159	LIGA POLSKA MAN. 2000 PL	99	PROJECT IGI	139

QUAKE 3 ARENA	189	SWAT 3 + MISJE	159
RAILROAD TYCOON DE LUXE	39	SYSTEM SHOCK 2	59
RAILROAD TYCOON 2 PL	99	THE SETTLERS IV PL	99
RALLY CHAMPIONSHIP	49	THE SIMS PL	119
RALLY CHAMPIONSHIP 99 PL	99	THE SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE PL	79
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	139	THEME PARK WORLD PL	109
RETURN TO KRONDOR	39	THUNGUSKA PL	49
REZERWOWE PSY PL	49	TOCA 2 TOURING CARS	99
ROLLERCOASTER TYCOON PL	69	TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	99
ROLLER COASTER TYCOON MISJE PL	39	TOMB RAIDER III + MISJE	99
ROLLER COASTER TYCOON + MISJE PL	99	TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION	99
SAGA GNIEW WIKINGÓW PL	69	TOMB RAIDER V	139
SETTLERS III + MISJE PL	89	TONY HAWK 2	169
SHEEP I PL	129	TRAITORS GATE PL	79
SHOGUN PL	119	TRIDONIS PL	49
SIDNEY 2000	139	TZAR-CIEZAR KORONY-PL	69
SIM CITY 3000 PL	79	ULTIMA ON LINE RENA ISSANCE	99
SIM CITY 2000	59	UNREAL TOURNAMENT	99
SIM CITY 3000 PL + POPULUS PL	109	UNREAL TOURNAMENT -	
SIN	69	- EDYCJA KOLEKCJONERSKA	129
STAR WARS: EPISODE I : PHANTOM MENACE	99	UNREAL	49
STAR WARS: EPISODE I : RACER	99	WARCORDS BATTLE CRY	99
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	TEL	WARCRAFT II DELUXE EDITION	69
STAR TREK -NOWE ŚWIATY PL	79	WARHAMER CHAOS GATE	69
STARCRAFT	99	WEHIKUŁ CZASU PL	79
STARCRAFT BRODD WAR	79	WING COMMANDERS PROPHECY	59
SUBMARINE TITANS PL	99	WORMS ARMAGEDDON PL	69
SUDEN STRIKE	129	WW 2 FIGHTERS	59
SUPER PACK (5 gier po polsku)	99	ZEUS PAN OLIMPU	129

sklep firmowy

EURO ++	370
INTERNET TRANSLATOR	79
ENGLISH TRANSLATOR	169
MUSIC MAKER GENERATION 5.0	89
ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA FOGRA	89
SŁOWNIK ANGIELSKI (COLLINS)	179
PRAWO JAZDY 2000	69
MATEMATYK MULTI MATEMATYK	59
MÓJ PIERWSZY ELEMENTARZ	39
FIFA 2001	129
DIABLO 2 PL	139
LARRY 7 PL	69
SIM ŚWIATOWE ŻYCIE PL	89
SUPERPACK (5 GIER PO POLSKU)	99
TORMENT PL	99
SUBMARINE TITANS PL	95
BALDURS GATE 2 PL	149

tel: (022) 863 76 72
ul. Łopuszańska 117/123, 02-457 Warszawa
Zapraszamy: pn - pt od 8 do 18 w soboty od 10 do 16

Do każdego zakupu otrzymasz: pełne wersje gier- Home Word, Reflux PL, Książe i Tchórz PL, starter gry karcianej- Magic The Gathering, pakiet przydatnych programów użytkowych oraz podkładkę pod myszkę z gry Saga - Gniew Wikingów

Oferta ważna tylko przy zakupie na miejscu w sklepie. (do wyczerpania zapasów)

DROGOŻY KLIENCI

W związku ze zbliżającym się okresem Świąt Bożego Narodzenia oraz Nowego Roku 2001, życzymy ciepłej i rodzinnej atmosfery, aby spędził Państwo ten czas wśród blasku świec świątecznych zapachów, wspaniałych prezentów i szczerych uśmiechów najbliższych.

Wierzymy, że Nowe Tysiąclecie przyniesie nam wszystkim szczęście i spełnienie marzeń. Nasza firma jest w stanie urzeczywistnić jedynie te, które dotyczą gwiazdkowych upominków i marzeń o przeniesieniu się w mistyczne krainy magii i czarów. Nasze produkty dadzą Państwu możliwość zrelaksowania się, wypoczynku a także rozwijania swoich umiejętności przywódczych, organizacyjnych, sprawnościowych oraz intelektualnych. Jednocześnie zapewniamy o ciągłych staraniach podwyższania jakości naszych usług. Dla firmy Planeta Gier najważniejsza jest satysfakcja dotychczasowych i przyszłych klientów.

czego Państwu i sobie życzymy
dyrekcja i pracownicy firmy Planeta Gier

SPRZEDAŻ HURTOWA tylko dla firm tel./fax (022) 863-79-56, 863-22-59, ardsoft@ardsoft.com.pl, www. ardsoft.com.pl

Tysiąc lat gier komputerowych

Zbyszek: Pewnie nie wszyscy o tym wiedzą, ale w grudniu roku 2000 mija dokładnie 1000 lat, odkąd powstała pierwsza gra komputerowa i to w dodatku w całości po polsku! Dla magazynu o grach i komputerach to ważna data i dlatego nie możemy o niej nie pamiętać.

Jurek: Coś chyba się nie zgadza. O ile wiem, pierwsze komputery nie powstały aż tak dawno temu. Nie mówiąc już o grach.

Zbyszek: To prawda, że 1000 lat temu nie było ani komputerów, ani konsol do grania, ale w roku 1000 istniało już państwo polskie i język polski. Istnieli legalni i nielegalni władcy, książęta władali wielkimi obszarami ziemi, toczono wojny, miały miejsce wielkie bitwy, rycerze jeździli na koniach lub też maszerowali okuci w zbroje. Jedni knuli podstępne plany, inni szukali sławy w uczciwej służbie. Wszędzie pełno było magów i czarnoksiężników. No, może niezupełnie wszędzie, ale niektórzy kronikarze twierdzą, że było ich wtedy sporo. Jak się tak dobrze zastanowi, to wszystkie wydarzenia z czasów średniowiecznej Polski były jakby przygotowaniem scenariusza do pierwszej gry przygodowej lub RPG. Po polsku, ma się rozumieć.

Jurek: Nieźle to sobie wykombinowałeś. Wiem już nawet, do czego zmierzasz. Wraz z końcem 2000 roku mija całe tysiąclecie. Mamy wreszcie okazję do ogłoszenia plebiscytu na Grę Tysiąclecia. Zawsze w świątecznym numerze CD-Action ogłaszamy plebiscyt na Grę Roku, teraz mamy aż trzy okazje.

Zbyszek: No właśnie - oto mija cały rok 2000, cały dwudziesty wiek i całe tysiąclecie! Za miesiąc znajdziecie w CD-Action specjalne kupony do głosowania na Grę Roku 2000 i Grę Tysiąclecia. O ile Gra Roku musi być grą na PC, bo o takich produktach piszemy w naszym czasopiśmie, to Gra Tysiąclecia niekoniecznie musi być z przeznaczeniem na peceta. Wiadomo przecież, że 20 lat temu nie było komputerów PC, a gry oczywiście już robiono i grano w nie z zacięciem.

Jurek: Sam pamiętam tak zwane "gry telewizyjne" i automaty do gier. Aż łza się w oku kręci. Nie było to co prawda tysiąc lat temu (chociaż mój wiek pozwala mi na sięganie pamięcią tak daleko w przeszłość), ale były to dawne, legendarne już dzieje. Zresztą po co tak daleko cofać się w przeszłość. Ja jeszcze pamiętam, jak za komputerak z 48 KB pamięci i grafiką na poziomie Game-Boya dałem 6 swoich miesięcznych pensji. I jak ujęty mi się nogi z wrażenia, gdy po raz pierwszy ustyszałem niesamowite możliwości muzyczne Commodore'a C-64. Ech, kto by wówczas pomyślał, że za jakieś 15 lat będę miał kompa o około 2000 razy większej pamięci i nieporównywalnych wręcz możliwościach... Ciekaw jestem tylko, jak będzie wyglądał komputer domowy za następne 15 lat, bo następnego przełomu tysiąclecia już raczej nie doczekam.

Zbyszek: Ale może póki co powróćmy w teraźniejszość. CD-Action numer 12/2000!

Jurek: W końcu to ostatni numer CDA w tym tysiącleciu. Zaś w nowe milenium warto wkroczyć raźnym krokiem. Stąd możecie już niedługo oczekiwać pewnych korekt w wyglądzie CDA. Na tyle niedużych, by nie denerwować tych, co już przywykli do naszego wyglądu (i nie chodzi mi tu o twarze) - a na tyle widocznych, by poczuć powiew świeżego powietrza na łamach. Zresztą już w tym numerze widać, że i spis treści, i Gamewalker wyglądają troszkę inaczej. I wcale nie oznacza to, że już się nie zmienią.

Zbyszek: Widać też w tym numerze dość sporo reklam na naszych łamach. Wiem, że nie wszyscy to lubią tak jak my - ale popatrzcie na to tak: grudzień to szczyt sezonu marketingowo-reklamowego. To fala minie - a dodatkowe strony zostaną... Zresztą wcale nie ma tych reklam aż tak wiele...

Jurek: Niektórzy widzą też, że na ich egzemplarzu CDA oprócz CD-ków lśni też płyta DVD. Niewykluczone, że takie niespodzianki będziemy robić częściej. Ale spokojnie - nie oznacza to, że DVD wyprze CD-ki. Na razie jeszcze na to za wcześnie. Ci, co nie mają czytników DVD, mogą spać spokojnie.

Zbyszek: Chcemy też, abyście wypełnili naszą coroczną ankietę (str. 117-118). Tym razem daliśmy Wam mało czasu na jej wysłanie - ale chodzi o to, by jak najszybciej odczytać jej wyniki i wyciągnąć z nich wnioski. Zatem jeśli się Wam coś w CDA nie podoba, chcecie, by coś uległo zmianie, przybyło lub ubyło - do dzieła. Ci, którzy ankiety nie wypełnią, niech potem nie narzekają: "Dlaczego nie dacie tego czy tamtego?". To jak z wyborami - kto nie głosował, niech nie narzeka na wyniki.

Jurek: A teraz już możemy tylko w imieniu całej redakcji CDA złożyć Wam szczere życzenia z okazji coraz bliższych Świąt i Nowego Roku/Stulecia/Tysiąclecia. Do zobaczenia w XXI wieku (albo tuż przed - to już zależy, kiedy następny CDA trafi do sprzedaży...).

Zbyszek: I tradycyjnie z okazji Świąt - fotka redakcyjna. Proponujemy zabawę polegającą na odgadnięciu nazwisk lub pseudonimów osobników obu płci dumnie pozujących do tego zdjęcia. Czekamy na listy! Najciekawsze zamieścimy w Action Redaction.

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

CD-ACTION®

e-mail: cdaction@futurepublishing.com.pl
www.cdaction.com.pl,
www.futurepublishing.com.pl

Numer 55
Grudzień 2000

Redakcja

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Łukasz Boneczol, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawiccy, Przemysław Ostrowski, Sławek Błyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Hubert Bartz, Paweł Musiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński,

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta
Iwona Kresak, Katarzyna Kondrat

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@futurepublishing.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Marek Buczek, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3421841 w.121
tel. komórkowy (0) 603075889
e-mail: reklama@futurepublishing.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3420316 w.121
e-mail: klinder@ futurepublishing.com.pl

Rafał Gromnicki
tel. komórkowy (0) 502979002
e-mail: g.rafal@ futurepublishing.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldek@ futurepublishing.com.pl
Biuro pracuje na komputerze DELL

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: pr@ futurepublishing.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

Silver Shark sp. z o.o.
jest częścią
The Future Network plc.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000.

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

the future network

media z pasją

Nakład 200 000

Spis treści

Zawartość CD/DVD

Zawartość Cover CD 6
Zawartość Cover DVD 10

W produkcji

America 28
Champion Surfer 36
Emperor: Battle for Dune 34
Gunman 30
Hostile Waters 27
ORB 32
Pool of Radiance 2 24
Reno Air Racer 22

Za 5 12

Starship Troopers 42
Zeus 40

RECENZJE

Battleship Surface Thunder 62
Close Combat: Invasion Normandy 86
F.A. Premier League Football Manager 2001 74
F.A. Premier League Stars 2001 64
Galaga: Destination Earth 92
Heroes Chronicles: Warlords Of The Wasteland 46
MDK 2 PL 52
Metal Gear Solid 80
Midtown Madness 2 56
NHL 2001 70
Odyssey... the search for Ulysses 98
Outforce PL 76
Puzzle Station 100
Reach for the Stars 66
Rune 48
Sanity: Aiken's Artifact 54
Search & Rescue 2 60
Sergei Bubka's Millennium Games 90
Sexy Puzzle 88
Star Trek: Voyager. Elite Force 59
Wizzards & Warriors 94

Sufler

Nox - solucji cz. 3 104

Nie tylko gramy

HiS, czyli SDI 116
Kurs C++ 120
Kurs Pascala 124
MIRC cz. 3 112
Żeglarstwo w sieci 110

Multimedia

Historia kina 144
Historia Ludzkości 142
Literatura przed maturą 140
SzczęśliwaCyfrolandia 146
Tymoteusz 138

Rune 48

Rune - mroczna "siekanina" w konwencji TPP, na podrasowanym engine'ie Unreala, z udziałem wikingów. A do tego elementy skandynawskiej mitologii... Naszym zdaniem mieszanka piorunująca! Wybuch nastąpi na stronie 48!

Metal Gear Solid 80

Metal Gear Solid - znamy takich, którzy specjalnie dla tej gry kupili sobie konsolę PSX. A okazuje się, że wystarczyło tylko troszkę poczekać... Jeśli jarają Cię klimaty Thiefa, Deus Ex, Commandosów; jeśli uważasz, że komandos w bazie wroga pracuje przede wszystkim głową, a nie palcem wskazującym prawej ręki - nie będziesz żałował. A teraz biegiem marsz na stronę 80!

Outforce PL 76

Outforce PL - CD-Action jako jedyne pismo branżowe w Polsce otrzymało do recenzji polską wersję tego osadzonego w kosmosie RTS-a. O tym, jakie były nasze wrażenia, poczytacie na stronie 76.

Poradnik

Bezpieczeństwo w Windows 161
Czarne wspomnienia 158
Modelowanie w Amapi 148
Nowe menu Start 164
Odyseja PC 2001 166
Skóry 152
Ulepszamy Internet cz. 2 154

Sprzęt

Abit KT7 194
AMD Duron 750 186
CTX EX1300 182
ECS K7VZA 187
Genius NetScroll 193
Gravis Destroyer Pad 185
Gravis Destroyer Xtreme 185
HiVision LCD 193
Kierownice Logitech 192
Leadtek GeForce2 MX 184
Marvin IM767B 181
PC Twin Turbo 182
Test drukarek 172

Inne

Action Redaction 196
Ankieta CDA 117
FPP Zone 130
Gamewalker 102
Klub CDA 188
Na Luzie 128
Okładka na CD 1 18
Okładka na CD 2 108
Pomocna Dłoń 136
Prenumerata CDA 38
Przemyślenia 134
Scena komputerowa 126
Sobowtóry - plebiscyt! 20
Star Wars Corner 132
Tipsy 202

INDEKS DEM

America 28
Battleship Surface Thunder 62
Champion Surfer 36
Close Combat: Invasion Normandy 86
Emperor: Battle for Dune 34
F.A. Premier League Football Manager 2001 74
F.A. Premier League Stars 2001 64
Galaga: Destination Earth 92
Gunman 30
Heroes Chronicles: Warlords Of 46
Hostile Waters 27
MDK 2 PL 52
Metal Gear Solid 80
Midtown Madness 2 56
NHL 2001 70
Nox 104
Odyssey... the search for Ulysses 98
ORB 32
Outforce PL 76
Pool of Radiance 2 24
Puzzle Station 100
Reach for the Stars 66
Reno Air Racer 22
Rune 48
Sanity: Aiken's Artifact 54
Search & Rescue 2 60
Sergei Bubka's Millennium Games 90
Sexy Puzzle 88
Star Trek: Voyager. Elite Force 59
Starship Troopers 42
Wizzards & Warriors 94
Zeus 40

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Str.2 CD-Projekt, Str.3 Planeta Gier, Str.11 CD-Projekt, Str.13 PC Serwis, Str.15 CD-Projekt, Str.16 Wirtualny Świat, Str.17 Wirtualny Świat, Str.19 CD-Projekt, Str. 21 Wirtualna Polska, Str.23 Timsoft, Str.25 Tomsoft, Str.29 Coda, Str.31 Coda, Str.33 Coda, Str.35 Techland, Str.37 Top Ware, Str.43 Coda, Str.45 IM Group, Str.47 IM Group, Str.53 Lem, Str.63 Play It, Str.65 Play It, Str.68 CD-Projekt, Str.69 CD-Projekt, Str.71 Play It, Str.73 Cool Games, Str.75 Cool Games, Str.79 Vivid, Str.83 Play it, Str.85 Coda, Str.89 CD-Projekt, Str.91 LK Avalon, Str.93 LK Avalon, Str.95 Abes, Str.97 CD-Projekt, Str.99 CD-Projekt, Str.101 Lem, Str.107 Action Plus, Str.109 Coda, Str.111 .Net, Str.113 Coda, Str.115 CD-Projekt, Str.119 Lem, Str.122 PC Format, Str.123 PC Format, Str. 127 Edgard, Str.131 Kawaii, Str.137 Game One, Str. 139 I-Center, Str.143 Faterbit, Str.145 Action, Str.147 Wirtualna Polska, Str.149 JTT, Str.151 Lansyn, Str.153 FF Computers, Str.155 FF Computers, Str.159 Lanser, Str.163 Manta, Str.169 Creative, Str.171 Ardsoft, Str.175 Tornado, Str.179 OMD, Str.181 Canon, Str.183 Play cd, Str.187 Cezar (1/2), Str.195 Tornado, Str.200 CD-Projekt, Str.201 CD-Projekt, Str.203 Exe, Str.204 CD-Projekt

Przypominamy, że kolor świateł oznacza:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Muzyka w "wybieralce" na CD - stworzył Michał "MiWi" Wilczyński (Christmas Song).

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga: MAMY NOWE MENU GŁÓWNE! JEŚLI POPRZEDNIE CI NIE DZIAŁAŁO - ZOBACZ, CZY TERAZ BĘDZIE LEPIEJ!

Uwaga 2: ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie!

Uwaga 3: nie przejmujcie się *zbytnio* podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 4: Jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywalając komunikat, że brak pliku Msvbvm50.dll - bez paniki. Zajrzyj do katalogu (na CD) CDA_menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu (ewentualny restart kompa nie zaszkodzi). Pomoże!

Kolekcja CDA nr 30A i 30B

Big Race USA

Dystrybutor: Empire Interactive
Rodzaj: pinball
Premiera: 10/98
Ocena w CDA: 8/10

Wymagania minimalne: P166, 16 MB RAM
Sugerowane: P266, 32 MB RAM
Instalka: około 200 MB

Fragmenty recenzji:

(...) Wśród kilkunastu ustawień można dokładnie zdefiniować dźwięk przestrzenny (Dolby Surround) lub zdecydować się na grę w trybie multiplayer. W opcjach standardowych możemy np. wybrać jeden z kilku wariantów siły uderzenia "łapy" (oddzielnie dla każdej z nich), poziom trudności (pięć stopni - w tym Extra hard), pochylenie stołu (kulka porusza się wówczas szybciej). W panelu ustawień graficznych możliwe jest zdefiniowanie warunków wizualnych (rozdzielczość od 640 x 480 aż do 1600 x 1200), liczby kolorów (od 256 do 16 milionów) i liczby detali. Poziom wykonania (...) zaskakuje profesjonalizmem. (...) Nasze zadanie, z pozoru bardzo proste, wymaga nielichych kwalifikacji... taksówkarza i kierowcy rajdowego! Musimy powiem przejechać na stalowych kulkach całe Stany Zjednoczone i odwiedzić kilkanaście najważniejszych miast (dokładnie 16). Nie jest to jednak takie proste, bo na drodze czają się już taksówkarze-kamikadze, objazdy, niebezpieczne górskie drogi. Oczywiście to wszystko jest pewną przenośnią, ale nie do końca. Jeżeli uda nam się tak pokierować kulką, aby "ułożyć" jeden z kilkunastu specjalnych schematów, zagramy w którąś z gier komputerowych, które pojawią się na wyświetlaczu powyżej stołu (liczba przejechanych kilometrów znajduje się na "tradycyjnym" liczniku po prawej stronie pulpitu). W Big Race USA gra się z prawdziwą przyjemnością (...). Trzeba spełnić tylko jeden warunek - musicie lubić flippery (...), bo też i magia kolorowych stołów z pędzącą jak rakieta stalową kulką nie działa na każdego...

Uwaga: w teście "Najlepsze na rynku" pisma Komputer Świat (nr 23/00) - najlepszy pinball.
A skoro nawet konkurencja chwali...

Polska instrukcja w najnowszym Action Plus!

International Rally Championship

Producent: Europress
Rodzaj: ścigałka (z ambicjami :)).
Wymagania minimalne: P75, 16 MB RAM
Wymagania sugerowane: P200, 32 MB RAM, akcelerator
Ocena w CDA: 8/10

Fragmenty recenzji:

(...) Jeśli lubicie wyścigi, to tę grę musicie mieć. (...) Auta błyskawicznie reagują na zmianę podłoża (...). Będziecie się ścigać po pokrytych lodem i śniegiem zakrętasach w Szwecji; jeszcze gorzej jest w Brazylii, we Włoszech brniemy w nocy, Anglia to kałuże wody i błota, Chiny przywitają was kurzawą (...). Wspomniane tory czekają na was w trybie Quick Race. Ale prawdziwy raj zaczyna się w Star Rally (cztery warianty prowadzenia wyścigu) + split-screen. W grze mamy 4 poziomy trudności i możliwą do zaktywizowania opcję Realism. (...) Oferuje się nam tuningowanie samochodów (...) - właśnie - jest wśród nich m.in... Skoda Felicia (w sumie 9 maszyn do wyboru). Są też edytory: level i track editor do tworzenia własnych tras. Oprawa muzyczna - 8 audiotracków. Można grać naturalnie w sieci (do 8 graczy). IRC jest obecnie jedną z najlepszych gier w kategorii symulacji wyścigów samochodowych.

Uwaga: jak ktoś chce, może odpalić gierkę bezpośrednio z CD - należy kliknąć na plik ral.exe w katalogu głównym gry.

Uwaga 2: w teście "Najlepsze na rynku" pisma Komputer Świat (nr 23/00) - najlepsza symulacja samochodów rajdowych. A skoro nawet konkurencja chwali...

Polska instrukcja w najnowszym Action Plus!

ZAWARTOŚĆ COVER CD

KOLEKCJA CDA:
Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock - 07/98
- pinball

FA/18 Hornet 3.0 - 08/98
- symulator lotu

Eastern Front - 09/98
- turowa strategia

Flying Corps - 10/98
- symulator lotu (I wojna)

Alone in the Dark 3 - 11/98
- przygodówka w 3D

GT Racing'97 - 12/98
- symulator jazdy

Prisoner of Ice - 01/99
- przygodówka (horror)

Motor Mash - 02/99
- zręcznościówka + samochody

FX Fighter Turbo - 03/99
- karate

Spec Ops - 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko

Prost GP - 04/99
- Formula 1

Dark Colony - 05/99
- RTS w realiach sf

Stonekeep - 06/99
- RPG (klasyka)

Wacki - 07/99
- przygodówka po polsku

Die Hard Trilogy - 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie

Fallout - 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG

EarthSiege 2 - 10/99
- symulacja Mechów

Breakout
(Hasbro)

Wymagania: P200, 32 MB, Win9x/00, wskazany akcelerator, DirectX

Trójwymiarowy Breakout, czyli rozwalanie murów. Demo zajmuje 13 MB i oferuje 2 misje. Fajne i zabawne, szczególnie ta druga (w kurniku :)). Dużo dobrej zabawy!

Klawiszologia (mocno okrojona)

Kursory - wiadomo
[Enter] - użyj power-upa
[F1] - inne ujęcie kamery
[P] - zmień power-upa

MOBILITY - A city in motion
(Mobility)

!!!PEŁNA WERSJA GRY!!!

Rodzaj: sim
Grafika: 640 x 480 lub 800 x 600 w 16 bitach
Akcelerator: niepotrzebny
Wymagania minimalne: P133, 48 MB RAM, Win9x/00, DirectX, ok. 50 MB na HDD
Wymagania sugerowane: P233, 64 MB, Win9x/00, DirectX, ok. 50 MB na HDD

Mobility to gratka dla fanów Sim City, Traffic Giant i tych gier ekonomicznych, w których tworzymy swe miasto od podstaw, a także zarządzamy jego strukturami. Jako że całą instrukcję do gry znajdziecie na CD, nie będę się nadmiernie rozpisywał. Kto lubi simy i tak zagra...

Uwaga: Gra NIE DZIAŁA w DOS-ie ani w Windows NT!
Uwaga: Jak dobrze pójdzie, to za czas jakiś ujrzycie patch, który całkowicie spolszczy tę grę.
Uwaga: Instrukcja jest w pliku .pdf - odczytujemy go za pomocą Acrobat Readera (dawaliśmy go parę razy na CD...).

No One Lives Forever
(Fox Interactive)

Wymagania: PII 300, 64 MB, Win9x/00/98, DirectX

Jeden z najbardziej oczekiwanych shooterów FPP, troszkę nawiązujący do Jamesa Bonda, trochę do niejakiego Austina Powera ("Agent specjalnej troski" - pamiętacie ten film?). Tak czy inaczej, klimacik jest niezły, sporo typowo filmowych gadżetów, a tytułowa bohaterka (tak, tak...) całkiem seksowna, mimo ciuchów prosto z lat 60... Demo zawiera 1 single misję i zajmuje około 95 MB.

Klawiszologia (okrojona)

Kursory	- sterowanie
[,]/[.]	- strafing
[LShift]	- bieg
[Enter]	- skok
[C]	- kucaj
[LCtrl]	- ognia
[spacja]	- użyj przedmiotu/aktywizuj przedmiot
[R]	- przeładowanie broni
[A]	- inna amunicja/kolejna funkcja gadżetu
[i]	- kolejna/poprzednia broń
[P]	- inventory
[H]	- chowaj broń

Uwaga: Po rozpakowaniu gry (radzę wrzucić ją do jakiegoś samodzielnie zdefiniowanego katalogu) musimy samodzielnie rozpocząć jej instalkę, klikając setup.exe.

Magic Music Maker 2.0 - 11/99
- program do tworzenia muzyki

Earth 2140 PL SE - 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)

Motorhead - 01/00
- extra samochodówka!

Shogo: MAD - 02/00
- znana gra FPP

Actua Soccer 3 - 03/00
- piłka nożna (symulacja)

Plane Crazy - 04/00
- samolotowa ścigałka

Incoming - 05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)

G-Police - 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu

Fallout 2 - 07/00
- sequel GIGAHITU RPG [też gigahit :)]

Croc: Legends... - 08/00
- zabawna platformówka w 3D

Ultim@te Race Pro - 09/00
- symulator jazdy samochodem

M.A.X. 2 - 10/00
- rozbudowany RTS

MIG Alley - 11/00
- symulator lotu myśliwców

Big Race USA - 12/00
- pinball

Int. Rally Championship - 12/00
- samochodówka

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji, całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych, pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 0/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków - np. w 4/2000 coś koło 50...).

Cultures - The Discovery of Vinland
(THQ)

Wymagania: PII 266, 32 MB, Win95

Hm, takie coś w klimatach Settlers i AoE - sim/strategia/ekonomia/rpg/i wszystko inne :). Zabawna, nieco "asterixowo-plastelinkowa" grafika + fajna, bo utrzymana w odpowiednim do grafiki klimacie, muzyka. Dowodzimy grupką wikingów, którzy - przed Kolumbem - odkryli Amerykę... i zamierzają ją skolonizować. Demo oferuje 4 misje treningowe + 1 demo misji. Radzę poczytać plik readme, tam jest sporo o tym, co w demie jest, a czego nie ma... Potrzebuje 108 MB na HDD, a wcześniej rozpakowuje się do Tempa, więc i na dysku C warto mieć minimum te 100 MB wolnego.

NHL 2001

(EA Sports)

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win9x/00, DirectX, akcelerator

Wiecie co - nie przepadam za hokejem (a raczej: nie przepadam za grami sportowymi). Ale jak ujrzałem to demko (myślę głównie o grafie i klimacie), to szczęka mi klapła na blat biurka. Jak zatem podziała ono na miłośników hokeja, to aż boję się sobie wyobrazić... Demo wstępnie rozpakowuje się do Tempa. Zajmuje 62 MB i daje nam możliwość pogrania w 5-minutowe starcie pomiędzy Dallas a New Jersey.

Klawiszologia

Tak z krążkiem, jak i bez - należy naciskać [C], [spacja], [X], [Z]

Crimson Skies

(Microsoft)

Wymagania: PII 233, 32 MB, Win9x/00, akcelerator

Hmmm... naprawdę niezłe połączenie gry akcji + symulacja lotu (no OK, taka mocno zręcznościowa) + historia alternatywna (USA w 1937 roku) itp., itd. (recka gry była niedawno w CDA...). W każdym razie grafa, klimat, muzyka i grywalność, że palce lizać. Warto zagrać. Demo potrzebuje około 81 MB na HDD. Oferuje tryb multiplayer i 2 misje w trybie kampanii.

Baroque Shooting Time Attack

(Sting Ltd.)

Wymagania: Pentium, Win95/98, DirectX

Hmmm... klasyczna strzelaninka kosmiczna w stylu "my lecimy z dołu w górę, a oni odwrotnie", ale z możliwością obsługi akceleratora i... aniołkiem w roli głównej. A że całość zajmuje zaledwie ponad 1 MB na HDD, a zabawy jest sporo - grzechu warte.

Klawiszologia

Kursory - wiadomo
[Z] - strzał
[X] - bomba
[C] - szybki scrolling ekranu

Hitman: Codename 47

(Eidos)

Wymagania: PII 266, 64 MB, Win9x/00, akcelerator

Hm, wyobraź sobie najemnego zabójcę w grze będącej jakby skrzyżowaniem Thiefa i DeusExa... A to będzie właśnie to! Ale nie oczekuj jatki i strzelawy - tu się wprawdzie zabija, ale przedtem należy naprawdę dobrze pomyśleć, przeanalizować akcję i w ogóle kombinować... Demo zajmuje 53 MB, wstępnie rozpakowuje się do Tempa. Klawiszologia w dokumentacji.

Uwaga: Przed odpaleniem dema sugeruję kliknąć plik setup.exe i wybrać sobie to, co pasuje (OpenGL czy np. Glide, rozdzielczość itd). Radzę też zachować cierpliwość przy starcie dema (gdy widać taką dużą gębę na ekranie) - dogrywanie troszkę trwa...

Insane

(Codemasters)

Wymagania: PII 233, 64 MB, Win9x/00, akcelerator

Bardzo fajna samochodówka w terenie. No, ale nazwa producenta mówi sama za siebie... W wersji demo macie tryb Quick Race, 2 samochody i dwa otoczenia do wyboru. Można też grać w sieci. Demo rozpakowuje się wstępnie do Tempa i zajmuje 30 MB na HDD. Dokładna klawiszologia w dokumentacji. U nas wersja minimum.

Uwaga: u mnie zdarzyło się, że na samym początku - po uruchomieniu się właściwej instalacji - ten niebieski pasek zatrzymał się na 99% i około minuty (lub coś koło tego) nic się nie działo. No, ale w końcu ruszyło. Więc - cierpliwość wskazana.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
[spacja]	- hamulec ręczny
[Backspace]	- naprawy
[R]	- ratunek
[A]	- wciągnięcie podwozia
[Z]	- wysunięcie podwozia
[Enter]	- sygnał (na klawiaturze numerycznej!)
[RCtrl]	- światła
[RShift]	- widok wstecz
[F1]-[F9]	- ujęcia kamer

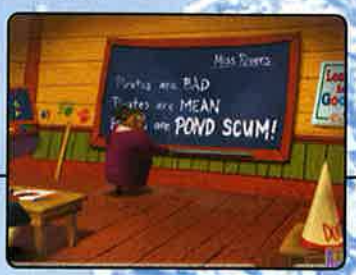
Escape from Monkey Island

(LucasArts)

Wymagania: P200, 32 MB, Win95, akcelerator

Fanom przygodówek tej gry przedstawiać nie muszę, więc tylko polecę ją tym wszystkim, którzy dotąd nie mieli styczności z tym słynnym cyklem przygodówek. Sporo humoru! Wprawdzie gra po raz pierwszy jest w grafice 3D, ale raczej jej to nie zaszkodziło. Ta wersja dema liczy sobie 50 MB. Aha, jeśli coś się będzie wam sypać, to warto pogrzebać w opcjach ustawienia akceleratora (no i poczytać dokumentację). A demo DZIAŁA! Nawet na Voodoo II 8 MB.

Uwaga: Pełną klawiszologię + porady znajdziecie w pliku readme. Ale uwaga: W pliku readme.rtf, a nie readme.txt!



Gift

(Cryo Interactive)

Wymagania: P233, 32 MB RAM, Win 9x/00, Direct X, wskazany dopalacz

Fajna platformówka z diabełkiem (?) w roli głównej, w 3D. Coś powiedzmy jak Croc, Gex - te klimaty. Radzę dokładnie obserwować otoczenie - autorzy kpią sobie z wielu różnych gier, filmów, postaci (Lara, Vader, Matrix - to moje wskazówki :)). Demo zajmuje 26 MB.

Uwaga: Przed odpaleniem dema uruchomcie plik detect.exe, w którym skonfigurujecie opcje gry i będziecie mieli pokazaną klawiszologię. W czasie gry, gdy masz problemy, naciśnij Esc.

Resident Evil 3:Nemesis

(Capcom)

Wymagania: P233, 64 MB, Win9x/00, DirectX, wskazany akcelerator

Gra akcji z dużą ilością krwi i przemocy. NIEWSKAZANA DLA MŁODYCH CZYTELNIKÓW CDA. Niedawno (w 10/00) była jej recenzja, tam więc odsyłam po szczegóły. W skrócie: zombie atakują! Demo zajmuje ok. 80 MB; procedura jego instalacji jest i dość długa, i dość dziwna - zobaczycie sami.

Uwaga: Śmieszna sprawa, ale samo demko i bez pytania zaistalowało mi się... na pulpicie. Hm, w sumie, czemu nie?

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
[L] - zmiana celu
[A] - klawisz akcji (atakuj (+R), obejrzyj, zoom mapy itd.)
[R] - wyjmij broń (tylko gdy widzisz wroga)
[B] - anuluj lub biegnij (w kombinacji z kursorem Up)
[C] - status
[X] - mapa
[Y] - wyjmij broń

The Untouchables

Wymagania: P200, 32 MB, DirectX*

No cóż, dawno nie było porządnej gry karate... Czy Untouchables będzie w końcu pierwszą jaskółką? Grafika raczej średnia (choć dygitalizowano postacie walczących), liczba trybów walki całkiem spora (łącznie z "double trouble", czyli dwóch na jednego). Liczba fighterów (sądząc z pustych ramek :)) będzie spora, choć póki co jest dwóch. No cóż, na bezrybiu i rak ryba, choć do MK trochę jakby grze brakuje... Demo zajmuje ok. 83 MB.

* W przybliżeniu; twórcy nie podali żadnych danych na ten temat.

Frogger 2: Swampy's Revenge

(Hasbro Interactive)

Wymagania: P200, 32 MB, Win95

Arcyzabawna gierka, remake dawnego 8-bitowego hitu (a ściślej sequel remake; kto rozumie, ten mądry :)). Naturalnie w 3D. Chodzi ogólnie o to, żeby dotrzeć żabą w określone miejsce na planszy. Ale spróbuj tego dokonać... W USA pierwsza część tej gry była hitem, który ponad rok wytrzymał w pierwszej dziesiątce listy przebojów. I coś w tym jest... Demo zajmuje jakieś 20 MB na HDD. Najpierw rozpakowuje się do Tempa (lub we wskazanym miejscu), a potem automatycznie zaczyna się procedura instalacji.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie żabą
[A] - skok; dwukrotne naciśnięcie - wysoki skok
[B] - użyj języka
[C] - rechoczesz (namierzanie innej żaby)

Championship Manager 00/01

(Eidos)

Wymagania: P-133, 16 MB RAM, Win9x/00, Direct X

Rozbudowany menedżer piłkarski (Eld poleca); coś dla fanów sportu i gier ekonomicznych. Zajmuje 28 MB i oferuje możliwości poszalenia w Anglii. Godne uwagi...

Uwaga: Gra wstępnie rozpakowuje się do Tempa, a potem instaluje jako C:/cm00demo, czy to się komuś podoba czy nie... Tzn. teoretycznie można wybrać dowolny katalog, ale (przynajmniej u mnie) wtedy wszystko zaczyna się sypać. Może więc lepiej instalować tak jak chcą twórcy?

Metal Gear Solid

(Microsoft)

Wymagania: PII 233, 32 MB, Win9x/00, wskazany akcelerator

Konwersja jednej z najlepszych gier na PSX (IMHO). Żołnierz w bazie wroga, w TPP.. Nie, nie liczcie na młóckę! Bardziej na coś w konwencji Thiefa, DeusEx itd. Strzelając we wszystko, co się rusza, daleko nie zajdziesz! Spenetruj bazę, uwolnij zakładników, wykończ terrorystów - tyle, że na początku masz jeno lornetkę i... praktycznie nic więcej. To będzie "mission impossible"! Polecam. W CDA znajdziecie obszerną recenzję tej gry... Demo zajmuje 91 MB.

Uwaga: Po pierwszym uruchomieniu pojawi się napis "Executing profiling sequence. Please wait". Potem przez około pół minuty (albo i dłużej) nic się dziać nie będzie. Bez paniki - przeczekać!

INDEKS DEM

- Baroque Shooting Time Attack
- Breakout
- Championship Manager 00/01
- Crimson Skies
- Cultures - The Discovery of Vinland
- Escape from Monkey Island
- Frogger 2: Swampy's Revenge
- Gift
- Hitman: Codename 47
- Insane
- Metal Gear Solid
- NHL 2001
- No One Lives Forever
- Penquins 2000
- Resident Evil 3: Nemesis
- Untouchables

EXTRAS

- **Bonus 1 (w wersji świątecznej!)** - ikony, użytki, screen-savery itp., itd.
- **Bonus 2** - coś dla graczy: tipsy, trainery, dodatkowe levele itd.
- **Esensja** - mag poświęcony SF, następca Framzetty
- **Tawerna RPG** - kącik fanów gier RPG
- **Action Mag #7** - coś dla lubiących czytać kontrowersyjne teksty i nie tylko
- **C++** - programu do kursu C++ w CDA
- **Kurs Pascala** - programy do kursu Pascala w CDA
- **Pomocna dłoń 11&12/2000** - Wasze anonse
- **Strategic Area** - kącik fanów strategii
- **Cela** - trailer filmu
- **Cennik Klubu CDA** - tu chyba wszystko jasne?

PROGRAMY

- **Windows Media Player 7**
- **DirectX 7a PL**
- **Mega Lotek** - wierzysz, że w końcu trafisz "szóstkę"? To spróbuj z pomocą komputera.
- **SonicFoundry Noise Reduction 2.0a** - profesjonalny plug-in dla Sound Forge do usuwania trzasków i innych zakłóceń z plików audio. Działa zresztą z każdym innym programem używającym plug-inów Diret X-owych.
- **NextStart 2.21** - kompletna powłoka dla Windows, wprowadzająca zupełnie nowe spojrzenie na interfejs użytkownika.
- **Icefire 1.0** - kolejna nakładka na system operacyjny, zmieniająca wygląd menu Start i paska zadań. Freeware.
- **Whisper 32 1.12** - aplikacja ułatwiająca zarządzanie hasłami. Przydatna np. przy używaniu wielu adresów e-mail. Freeware.

ERRATA: demo Homeworld: Cataclysm jak najbardziej odpala się też na maszynach pozbawionych akceleratorów, a nie tylko na akcelerowanych. Co prawda grafika sporo na tym traci... ale i tak jest godne uwagi.

CD-Action DVD #1

Po raz pierwszy w historii CD-Action mamy przyjemność zaprezentować wam specjalne wydanie magazynu z dołączoną płytą DVD. Dlaczego zdecydowaliśmy się na ten krok? Przede wszystkim kierowaliśmy się chęcią dostarczenia naszym czytelnikom jeszcze większej dawki dem, programów użytkowych, multimediów, dodatków do gier... Co miesiąc, przygotowując dwa (lub trzy) kompakty, musimy z wielu rzeczy rezygnować, wiele zamieszczać w ograniczonej formie - ogranicza nas bowiem pojemność płyt CD-ROM. Możecie wierzyć - często z ciężkim sercem przychodzi nam eliminować bardzo interesujące materiały, aby zrobić miejsce dla jeszcze bardziej interesujących. Wydawało nam się, że stworzenie CD-Action DVD pozwoli uniknąć bolesnych kompromisów i nareszcie będziemy mogli zawrzeć na tym nośniku wszystko, co wydaje nam się godne uwagi, interesujące bądź użyteczne. Obawialiśmy się nawet, że będziemy mieć trudności z zapełnieniem 4,5 GB powierzchni. Nic z tych rzeczy! Właściwie niewiele się zmieniło - znowu brak miejsca, konieczna jest selekcja materiałów, drastyczne "cięcia"...

Czyli CD-Action DVD zawiera odrzuty z wydań CD? Nie! Zgromadzone tutaj materiały w większości przygotowane zostały specjalnie na tę okazję. Dajemy wam między innymi sześć pełnych wersji doskonałych programów użytkowych (w tym dwa polskie programy multimedialne), pełną wersję gry, wiele świeżutkich demek, zwiastuny filmów, kilkaset megabajtów dodatków do Half-Life i Unreal Tournament i wiele więcej (szczegółowy spis poniżej). Mamy nadzieję, że każdy znajdzie w tym potężnym zbiorze coś dla siebie i już wkrótce sięgnie po kolejne wydania CD-Action DVD.

Na CD-Action DVD znajduje się program-menu ułatwiający przeglądanie zawartości i instalowanie poszczególnych aplikacji. Nie jest to może efektowny gadżet (ze względów technicznych mieliśmy bardzo

mało czasu na jego przygotowanie), ale za to dosyć poręczny i łatwy w użyciu.
Program zarządzający powinien uruchomić się automatycznie po włożeniu płyty do napędu DVD. Gdyby tak się nie stało, należy uruchomić plik menu.exe znajdujący się w głównym katalogu płyty. Na początku wyświetlane są ogólne warunki korzystania z CD-Action DVD. Jedynie jeżeli je zaakceptujesz (za taką decyzję uznawane jest kliknięcie przycisku TAK), będziesz mógł skorzystać z naszej oferty. Kolejny wybór związany jest z możliwością instalacji programu MS Windows Media Player, który niezbędny jest do przeglądania zwiastunów filmowych zawartych na płycie. Jeżeli masz już ten program (jest standardowym składnikiem systemów Windows 98/2000/Me) lub nie interesują cię filmy, możesz ominąć ten krok, klikając przycisk NIE. W przeciwnym wypadku wybierz opcję TAK i poczekaj na zakończenie procesu instalacji.

Po prawej stronie okna programu zarządzającego znajduje się lista kategorii tematycznych, na jakie zostały podzielone zawarte na płycie materiały. Kliknij którąś z nich, by zobaczyć kompletny spis programów danego typu - zostanie on wyświetlony po lewej stronie w formie listy. Aktywny element listy zaznaczony jest podświetleniem - klikając go dwukrotnie, rozpoczniesz procedurę instalacji lub rozpakowywania programu/archiwum na dysk twardy. W każdej chwili możesz przejść do innej kategorii tematycznej. Nieco inaczej program reaguje na wybranie kategorii FILMY i DODATKI. W pierwszym przypadku uruchamia się (w oddzielnym oknie) prosta przeglądarka klipów wideo. W górnej jej części znajduje się rozwijana lista zawierająca tytuły dostępnych na płycie filmów. Wybierz interesującą cię pozycję i kliknij przycisk odtwarzania (zielony trójkąt). Ponadto dostępne są funkcje pauzy (przycisk z dwoma pionowymi kreskami) i stop (czerwony kwadrat). Jeżeli ten skromny zestaw funkcji wydaje ci się niewystarczający, możesz przeglądać filmy bezpośrednio z programu MS Windows Media Player (filmy znajdują się w katalogu film na DVD). Kategoria DODATKI zawiera wiele rozszerzeń do gier Half-Life i Unreal Tournament. Nie są one dostępne z poziomu menu, kliknięcie tej kategorii otwiera okno Eksploratora Windows w odpowiedniej lokacji (katalog dod na DVD). Musisz przeglądać i ewentualnie instalować zgromadzone tu materiały "ręcznie".

Ostatnim, wartym wzmianki, elementem interfejsu programu zarządzającego CD-Action DVD są dwa przyciski umieszczone na prawej krawędzi okna. Górny - z napisem "zamknij" - umożliwia natychmiastowe wyjście z programu, zaś dolny - z napisem "do ikony" - zminimalizowanie okna i umieszczenie go na systemowym pasku zadań.

Spis zawartości CD-ACTION DVD #1

Pełne wersje

Amapi 3D 4.1.5
Arts & Letters Express 6
Mobility
PRO dj
Leksykon zwierząt - ssaki
Samochody świata 2000
Strata 3D 3.0

Dema gier

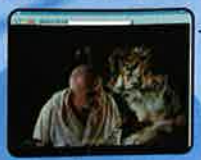
Asterix - The Gallic War
Baroque Shooting Time
Breakout
Catechumen
Championship Manager Season 00-01
Close Combat 5 - Invasion Normandy
Cultures
Escape From Monkey Island
Frogger 2 Swampy's Revenge
Gift
Gunlok
Hellboy
Hitman Codename 47
In Cold Blood
Insane
Kao the Kangaroo
Mercedes-Benz Truck Racing
Metal Gear Solid
NHL 2001
No One Lives Forever
Panzer General 3 - Scorched Earth
Penguins 2000
Resurrection
Resident Evil 3
Sanity Aiken's Artifact
Star Trek New Worlds
Star Trek DS9 The Fallen
Starship Troopers Terran
Ascendancy
Thandor
Untouchable

Programy

ACDSee 3.1
Adobe Acrobat Reader 4.05 CE
DirectX 7.0a PI
Icefire
IrfanView 3.25
Plug-iny do Irfana
IntelliScore Polyphonic
Mega Lotek
NoiseReduction 2.0
NextStart 2.21
RealPlayer 8
RealJukebox 2
ThumbsPlus 4.10
Virtual Drive 2000 5.1
Windows Commander 4.51
WinAmp 2.65
Whisper 1.12
Microangelo 5.0
Sonique 1.6
Versaverter 1.5
WindowBlinds 2.0
XL-R8R

Zwiastuny filmów

Ame Agaru
Cuba Feliz
Tytus Andronikus
Z Tobą lub bez Ciebie



Dodatki do Half-Life i Unreal Tournament

UWAGA! Z przyczyn niezależnych od redakcji demo gry Virtual Pool 3 może nie działać! Dlatego też zgłoszenia o błędnym funkcjonowaniu tego dema lub jego nieudanym uruchomieniu nie mogą być podstawą do ewentualnej reklamacji krążka DVD. Za powstałe kłopoty przepraszamy.

sacrifice™
MAGIA, KTÓRĄ POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK...
Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów.
Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut.
Wyobraź sobie czary którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni.
Wyobraź sobie grę, w której możesz rzucać przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcać ich życie dla przyjemności bogów.
Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości.
Już niedługo Twoje marzenia spełnią się...
Nadchodzi Sacrifice, fascynująca gra strategiczna.
Interplay
BY GAMERS, FOR GAMERS.™
Shiny ENTERTAINMENT
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sacrifice jest znakiem handlowym Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Log Interplay i "By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp.

Amapi 3D 4.1.5

Profesjonalne narzędzie do modelowania scen 3D

Nawet jeżeli nie byłeś dotąd entuzjastą grafiki trójwymiarowej, zachwycisz się łatwością, z jaką Amapi ucieleśnia najbardziej niesamowite fantazje użytkownika. W środowisku profesjonalistów program ten jest ceniony przede wszystkim za nowatorski, przyjazny i łatwy w obsłudze interfejs zbudowany według koncepcji Natural Design Interface. Po zainstalowaniu i pierwszym uruchomieniu program zapyta cię o numer seryjny (hasło). Nie zapomnij wpisać w tym miejscu poniższej kombinacji cyfr i liter - w przeciwnym razie program uruchomi się z zablokowaną opcją zapisu tworzonych projektów.

Interfejs programu

Bardzo ważnym elementem filozofii tego programu jest to, że proces modelowania obiektów powinien przypominać tworzenie przedmiotów w realnym świecie. Podstawą interfejsu jest stół warsztatowy, który nie przeszkadza w pracy, lecz wręcz przeciwnie - pomaga utrzymywać stałą orientację. W interfejsie programu widocznych jest kilka palet z różnymi opcjami. Na samej górze umieszczona jest paleta z narzędziami do podglądu i zmiany płaszczyzny obiektów (Views and Planes). Za jej pomocą i przy użyciu klawiszy numerycznych możemy przeskakiwać z jednego widoku na drugi. Kolejna paleta służy tworzeniu i modelowaniu obiektów. To narzędzie podzielone zostało na trzy kategorie: Construction (konstruowanie obiektów), Modelling (modelowanie obiektów), Assembly (przekształcenia i łączenie obiektów). Kategorie wybiera się poprzez przesuwanie kursora myszy maksymalnie w prawo na monitorze. Gdy cofniemy kursor i ponownie przesuniemy go w prawo, pojawi się kolejna kategoria z opcjami.

U góry ekranu znajduje się Paleta asystenta (Assistant Palette), która zawiera kilka pożytecznych funkcji w formie ikon oraz bardzo przydatną i poręczną pomoc. Na dole ekranu dostępny jest Panel kontrolny (Control Panel), który oferuje szereg ciekawych funkcji, jak np. możliwość włączania i wyłączania perspektywy, chwilowe ukrywanie detali lub powiększanie.

numer seryjny
2e8dc75bdf819f441

Mobility

Symulacja ruchu ulicznego w wielkim mieście

Mobility jest grą, która stawia przed tobą następujące zadanie: musisz zaprojektować wirtualne miasto, ożywić w nim ruch uliczny, a następnie kontrolować sytuację na drodze i utrzymywać przejezdność wszystkich arterii komunikacyjnych. Świat gry osadzony jest w scenerii miasta, wraz z całą niezbędną infrastrukturą. Miasto, którym zarządzasz, może mieć do trzystu tysięcy mieszkańców i średnicę nieprzekraczającą trzynastu kilometrów. Obraz miasta nie jest szczegółowy - oznacza to, że liczbę detali ograniczono do niezbędnego minimum i nie widać na przykład małych dróg dojazdowych czy innych obiektów nieistotnych dla przebiegu rozgrywki. Mieszkańcy miasta dzielą się na trzy kategorie:

MOBILITY
A city in motion

Uczestnicy ruchu drogowego

"Zwykli" obywatele miasta są żywiołem, nad którym musisz zapanować. Reagują na poczynania planistów i dostosowują się do reguł, które wyznaczysz. Mogą samodzielnie wybierać środki transportu, decydować o miejscu swego pobytu, określać cel swych podróży. Tak jak w życiu, muszą stosować się do obowiązujących przepisów, jeżeli nie chcą wejść w konflikt z prawem.

Planiści

To oni decydują o strukturze miasta, projektują wszystkie systemy komunikacyjne. Mogą zatem kontrolować wszelkie aspekty wpływające bezpośrednio lub pośrednio na ruch uliczny. W świecie gry odpowiadają za wyznaczanie biegu ulic, tras kolejowych, miejsc parkingowych, dzielnic mieszkaniowych, centrów handlowych, przystanków, środków komunikacji miejskiej itd. Planiści odpowiadają także za ustalenia prawne, ustanawianie przepisów kodeksu drogowego i inne działania administracyjne (np. wysokość mandatów, synchronizację świateł ulicznych).

Dostawcy usług

Oferują mieszkańcom miasta usługi transportowe lub związane z transportem. Uruchamiają linie autobusowe, tramwajowe i metra, oferują nowe systemy usprawniające ruch, jak na przykład satelitarne systemy nawigacyjne, dodatkowe wyposażenie przystanków, centra wynajmu samochodów itp.

Arts & Letters EXPRESS 6

Doskonały program do tworzenia grafik wektorowych

Już starożytni twierdzili, że dobry rysunek wart jest tysiąca słów, i niewątpliwie mieli rację. Na naszym DVD-ROM-ie znajdziecie pełną wersję programu Arts & Letters EXPRESS, który pomoże wam wyrazić swoje pomysły za pomocą obrazu i słów jednocześnie, a przy tym wcale nie będzie od was wymagał zaawansowanych umiejętności i zdolności graficznych. Początkującym artystom program oferuje przede wszystkim możliwość konstruowania kompletnych, atrakcyjnych projektów z gotowych elementów i posiadanych obrazków. Bardziej zaawansowani użytkownicy na pewno docenią opcje w rodzaju separacji barwnych CMYK czy automatycznego spotingu. Obie grupy użytkowników otrzymają bardzo wygodne narzędzia rysunkowe i edycyjne, operujące na obiektach wektorowych. Warto również wypróbować technikę Flex-Art, która stanowi znakomite rozwinięcie koncepcji statycznych klipartów - można je bowiem teraz szybko i wygodnie modyfikować i dostosowywać do swoich potrzeb. Kolejną zaletą programu jest bardzo efektywna funkcja "wektoryzująca" zaimportowane elementy bitmapowe - wczytany do programu dowolny obrazek (np. uzyskany ze skanera) zamienia na pełnoprawny obiekt wektorowy (program większość żmudnej pracy z tym związanej wykonuje automatycznie).

Numer seryjny, który należy podać przy pierwszym uruchomieniu programu:
318585

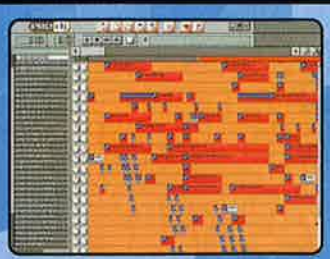
Samochody Świata 2000

Multimedialny katalog samochodów, o jakich marzysz

Dla miłośników motoryzacji - skarb! Tysiące modeli aut produkowanych na trzech kontynentach (w Europie, Ameryce i Azji), setki zdjęć, dziesiątki filmów, przebogata baza danych technicznych i parametrów użytkowych samochodów umożliwiająca wyszukiwanie informacji według wielu kryteriów zdefiniowanych przez użytkownika. Prezentacja najważniejszych i najpopularniejszych modeli mijającego stulecia, słownik terminów związanych z motoryzacją i sportami samochodowymi i wiele innych atrakcji. Projektantom aplikacji udało się połączyć ogromną wartość merytoryczną, przejrzystość i przyjazność interfejsu oraz atrakcyjną formę wizualną. Prezentowana na naszym DVD wersja katalogu została rozszerzona w stosunku do edycji przeznaczonej do rozpowszechniania na płytach CD-ROM i zawiera ponad 900 MB danych. Podczas instalacji na dysk twardy kopiowane są tylko pliki wykonywalne programu; wszystkie dane multimedialne odczytywane są bezpośrednio z DVD - dlatego nie zapomnijcie o umieszczeniu płyty w napędzie, zanim uruchomicie Samochody Świata 2000.

PRO dj

Znakomity program do miksowania sampli i komponowania muzyki



Na pewno zdarzyło ci się ubolewać nad niskim poziomem polskiej/europejskiej/światowej muzyki rozrywkowej (wszyscy to robią). Zamiast czekać z założonymi rękami na objawienie się nowej gwiazdy, sam możesz zacząć komponować profesjonalne nagrania na domowym PC-cie - wystarczy, że zainstalujesz program PRO dj firmy Mindscape z naszego DVD-ROM-u.

Program można uruchomić bezpośrednio z DVD, ale nie będziesz miał wówczas dostępu do bibliotek sampli (no i z czego będziesz składał swoje utwory?). Najbardziej polecany scenariusz instalacji wygląda następująco: najpierw zainstaluj program PRO dj na dysku twardym w domyślnym katalogu, a następnie rozpakuj także do domyślnego katalogu wszystkie sample (uwaga jest tego ok. 500 MB). Kiedy już to zrobisz, uruchom program i bądź kreatywny!

Panel sampli znajduje się po lewej stronie okna programu i zawiera podzieloną na kategorie listę wszystkich dostępnych próbek. Kliknięcie nazwy kategorii powoduje rozwinięcie pełnej listy dostępnych w jej obrębie próbek. Możesz podsłuchać każdą znajdującą się tutaj próbkę, klikając i przytrzymując przycisk myszki nad jej nazwą. Jeżeli spodoba ci się i uznasz, że nadaje się do twojego utworu, po prostu przeciągnij ją myszką do okna po prawej, stanowiącego graficzną reprezentację przebiegu czasowego poszczególnych ścieżek twojej kompozycji. Możesz korzystać z dowolnie wielu ścieżek i miksować dowolną liczbę próbek dźwięku, a także zgrywać własne sample z CD, importować próbki z innych programów itp. Możliwości są niemal nieograniczone.

PC Serwis s.c.
ul.Karabeli 2a 01-313 Warszawa
tel./fax. 0-22 665 14 04
wtorek-piątek 11-18,sobota 10-15

Wszystkie ceny z dnia 03.11.2000r , zawierają podatek VAT, mogą ulec zmianie
Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
Telegazeta TVP Pr.2 strona 451 podstrona 1,2,3

KOMPUTERY PC

Do każdego zestawu: Windows 2000 angielska wersja testowa, pakiet biurowy Star Office 5,2 PL,program antywirusowy, programy wspomagające prowadzenie firmy (demo), gry demo i najnowsze sterowniki **GRATIS !!!**

ZESTAWY PROMOCYJNE

PLAYER PC WER.15 2569zł
Procesor AMD Duron 700 Mhz,płyta VIA KT133 AGPx4, 64MB RAM,HDD 20GB,SVGA RivaTNT2 M64 32MB AGPx4, SoundPro 3D,CD-ROM 52x,obudowa midi tower ATX.
NA RATY już od 132 zł/miesiąc (24 raty)

GAMER PC WER.15 2549zł
Procesor Celeron2 633 Mhz,płyta VIA 133A AGPx4, 64MB RAM,HDD 20GB,SVGA RivaTNT2 M64 32MB AGPx4, SoundPro 3D,modem do Internetu 56k,CD-ROM 52x, obudowa midi tower ATX,
NA RATY już od 132 zł/miesiąc (24 raty)

EXPERT PC WER.15 4199zł
Procesor Pentium3 733, płyta VIA 133A AGPx4, 128MB RAM 133Mhz,SVGA GeForce2 MX 32MB AGPx4, HDD 30GB, SoundPro 3D,modem do Internetu 56k, DVD-ROM 12x, obudowa midi tower ATX.
NA RATY już od 220zł/miesiąc (24 raty)

WYBIERZ SAM SWÓJ KOMPUTER !!!

Obudowa midi ATX,płyta główna P3/Celeron,FDD, karta dźwiękowa SoundPro,oprogramowanie: *699 zł*
Obudowa midi ATX,płyta główna Duron/Thunderbird,FDD, karta dźwiękowa AC'97,oprogramowanie: *840 zł*

PROCESORY

Celeron2 600	*460zł*	AMD Duron 600	*359zł*
Celeron2 633	*499zł*	AMD Duron 700	*430zł*
Celeron2 667	*529zł*	AMD Duron 750	*530zł*
Celeron2 700	*599zł*	AMD Thunderbird 750	*820zł*
Pentium3 700	*1199zł*	AMD Thunderbird 800	*930zł*
Pentium3 733	*1219zł*	AMD Thunderbird 900	*1199zł*
Pentium3 800	*1299zł*	AMD Thunderbird 1000	*1799zł*

PAMIĘĆ SDRAM DIMM 133MHZ
64MB *199zł*, 128MB *399zł*, 256MB *1340zł*

KARTY GRAFICZNE AGP
RivaTNT2 Vanta 16MB *239zł*,RivaTNT2 M64 32MB *329zł*
Riva TNT2 Pro 32MB *439zł*,S3 Trio 3D 8MB *140zł*
GeForce2 MX 32MB *579zł*,GeForce2 MX TV-out *630zł*
GeForce2 GTS 32MB *1350zł*,VooDoo5 5500 64MB *1069zł*

DYSKI TWARDE UDMA 100
10GB *530zł*, 20GB *650zł*, 30GB *699zł*, 40GB *750zł*

INNE AKCESORIA
CD-ROM LG 52x *190zł*, DVD-ROM 12x *499zł*,
Karta dźwiękowa Sound Blaster Live Player *278zł*,
Fax-modem 56k (tylko z procesorami Intel) *60zł*,
Fax-modem Action-Tec Motorola 56k PCI *120zł*,
Tuner TV PixelView Play TV Pro+pilot *265zł*,
Nagrywarka CD-RW LG 8x/4x/32x *769zł*,

MOŻLIWOŚĆ ZAKUPU POJEDYNCZYCH PODZESPOŁÓW
DOSTAWA SPRZĘTU NA TERENIE CAŁEGO KRAJU

PRZY ZAKUPIE WRAZ Z KOMPUTEREM:
MONITORY SAMSUNG
15" Samtron 55E *599zł*, 15" Syncmaster 550s *649zł*,
17" Samtron 75E *879zł*, 17" Syncmaster 753DF *1329zł*
DRUKARKI KOLOR: Epson 480 *399zł*, HP640C *399zł*
GŁOŚNIKI: 120W *29zł*, 240W+subwoofer *220zł*,
KLAWIATURY: standartowa *25zł*, multimedialna *55zł*,
SYSTEM OPERACYJNY: Windows 98 PL OEM *499zł*,

W NASZEJ OFERCIE RÓWNIEŻ:
MONITORY: Samsung, LG, Philips, Belinea, Sony;
PŁYTY GŁÓWNE: Asus, Abit, Soyo, Gigabyte, ECS, Lucky Star, Procomp, Super Micro;
KARTY GRAFICZNE: A-Max, Creative, STB, ATI;
DYSKI TWARDE: Samsung, Seagate, IBM;
CD i DVD-ROM'y: LG, Samsung Toshiba, Teac;
DRUKARKI: Canon, Epson, Lexmark, HP;
SKANERY: Agfa, Artec, Plustek, HP

Przyślij zaadresowaną do siebie kopertę zwrotną ze znaczkiem, aby otrzymać naszą aktualną ofertę

ZASADY SPRZEDAŻY
Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub faksem i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 10 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10zł) lub 3 dni roboczych przesyłką ekspresową (koszt 49zł). Komputery wysyłamy tylko przesyłką ekspresową (5 dni roboczych koszt 50-100zł w zależności od wagi i ilości paczek - kurier firmy SERVISCO). Płatności dokonuje się przy odbiorze przesyłki. Jeżeli zakup nie spełnia Państwa oczekiwań istnieje możliwość zwrotu towaru w terminie 10 dni.

SPRZEDAŻ RATALNA
tylko województwo mazowieckie
Wymagane: dwa dokumenty tożsamości - dowód osobisty, drugi dokument poświadczający tożsamość wydany przez instytucję państwową zawierający zdjęcie i numer, zaświadczenie o zarobkach z zakładu pracy - min.535zł + rata.
Wpłata przy zawieraniu umowy min.5% wartości towaru.
MOŻLIWOŚĆ ZAWARCIA UMOWY U KLIENTA - koszt 100zł

Leksykon zwierząt - ssaki

Multimedialny przewodnik po fascynującym świecie ssaków

Leksykon zwierząt - ssaki to niezwykły program, pełen barwnych zdjęć, filmów, informacji i ciekawostek ze świata przyrody. Zawiera również przewodnik oprowadzający po najciekawszych stronach internetowych parków narodowych, ogrodów zoologicznych, muzeów, galerii fotograficznych... Pasjonaci przyrody znajdą tu najaktualniejsze wiadomości dotyczące trybu życia ssaków z całej kuli ziemskiej, dowiedzą się o żywotności, odżywianiu, rozmnażaniu i budowie anatomicznej poszczególnych gatunków oraz o obszarach ich występowania. Przeniosą się w ciekawy, pełen egzotycznych dźwięków świat dzikich zwierząt, w piękne, nieskażone cywilizacją otoczenie. Program zawiera również wersję dla dzieci. Najmłodsi mogą tu wysłuchać przyrodniczych opowieści, wziąć udział w quizie i utrwalić zdobytą wiedzę w zabawach edukacyjnych.

Leksykon zwierząt - ssaki w pigułce

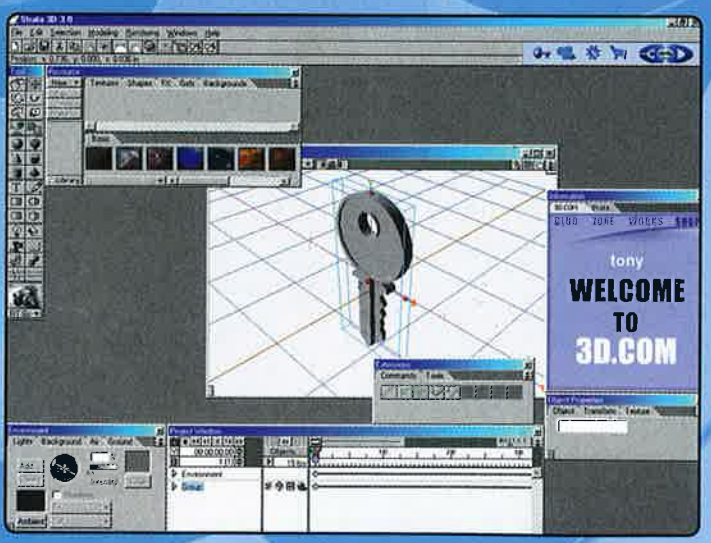
Ten znakomity program multimedialny zawiera między innymi:

- 300 doskonałej jakości zdjęć,
- kilkaset stron tekstu,
- filmy z życia zwierząt,
- mnóstwo ciekawostek,
- szczegółowe opisy,
- naturalne odgłosy zwierząt,
- internetowy przewodnik po świecie przyrody,
- quizy i zabawy edukacyjne,
- 2 systemy menu - dla dzieci i dorosłych,
- opcję drukowania.

Strata 3D

Nie taka Strata straszna...

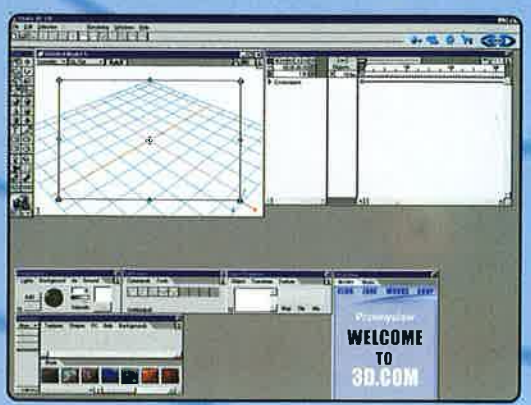
UWAGA! Program nie działa w systemie operacyjnym Windows 95.



Pozory mylą, podtytuły też... Mimo iż ten wskazuje, że będziemy mieli do czynienia z reklamą firmy ubezpieczeniowej, to ja jednak proszę o uwagę wszystkich, którzy zajmują się mniej lub bardziej (z większym naciskiem na mniej) profesjonalnie grafiką 3D.

Instalacja

Od razu uprzedzę, że przyda się w czasie instalacji dostęp do Internetu. Po prostu rejestracja odbywa się on-line. Po wypełnieniu formularza rejestracyjnego zostanie wam udostępniony numer seryjny, który należy wklepać przy instalowaniu, jeśli chcecie używać tej aplikacji. "Miłośników" połączenia "ppp" informuję, że wszystko powinno się zamknąć w jednym impulsie telefonicznym. Właściwie to są wszystkie mankamenty dotyczące instalacji.



Po dopełnieniu formalności rejestracyjnych możesz wreszcie uruchomić program. Do dyspozycji otrzymasz komplet narzędzi modelarskich, pełny zestaw funkcji edycyjnych, biblioteki prymitywów, tekstur i innych gotowych elementów, z których możesz konstruować następnie sceny 3D oraz bardzo dobry moduł renderujący, umożliwiający między innymi uzyskanie obrazu metodą ray-tracing.

Oczywiście nie da się w kilku zdaniach oddać całej potęgi i wszystkich zalet programu takiego jak Strata. Zachęcamy was do własnych eksperymentów, a przede wszystkim wyzwolenia potęgi wyobraźni.

ZABAWA NA CAŁEGO!

SZUKAJ W SKLEPACH

Szalone przygody zwariowanego Jima Dżdżownicy w nowej, trójwymiarowej grze platformowej dla młodszych graczy!

Jim dżdżownica powraca i to jak: w trzech wymiarach. Tym razem to już całkiem postradał zmysły!

Nasz bohater został ogłuszony przez... spadającą krowę. Został uwięziony w szalonym świecie wykreowanym przez jego własny umysł. Jim podejmuje walkę na wielu frontach pełnych komicznych czarnych charakterów. Każdy z nich powiązany jest z najstraszniejszymi obsesjami i fantazjami jego umysłu.

Tylko odnalezienie wszystkich kulek pozwoli Jimowi wyleczyć się i wrócić do życia jako wielki gwiazdor: SUPER-ROBAK.

W pudełku z grą znajdziesz KOSZULKĘ Z DŻDŻOWNICĄ!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 69 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

Interplay

VIS

SZUKAJ W SKLEPACH

Pamiętasz grę „Hokus Pokus Różowa Pantera"? Na pewno. Teraz przedstawiamy drugą cześć przygód Różowego Detektywa w grze

Na kłopoty Pantera™

Dodatkowo w pudełku z grą znajdziesz płytę z 9 piosenkami śpiewanymi przez znanych polskich wykonawców

W roli głównej **Cezary Pazura**

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się mylisz! Niewinna kolonijna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera...

Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kąt nadęte gierki, i rozpocznij prawdziwą jazdę bez trzymanki!

Niech żyje Różowa Pantera!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 79 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

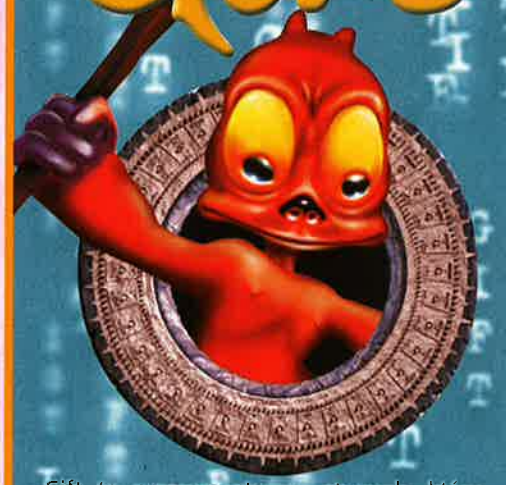
MGM/UA FAMILY ENTERTAINMENT

WANDERLUST INTERACTIVE

JUŻ W GRUDNIU

Poznaj nowego, bohatera gier komputerowych, największego zgrywusa jakiego dotąd widziałeś!

Gift



Gift to przesympatyczny stworek, który postanawia wejść do nowej gry komputerowej, by ją przetestować, ale nie to jest dla niego najważniejsze. Nasz mały bohater zakochał się w pięknej księżniczce uwięzionej na końcu testowanej gry. Mały Gift popychany gorącym uczuciem rzuca się w wir niebezpiecznej akcji...

Gift to wspaniała gra platformowa w zakręconym świecie parodiującym znane gry komputerowe. Niesamowita trójwymiarowa grafika, profesjonalne opracowanie muzyczne, szybka akcja, setki zagadek oraz tryskająca humorem fabuła rozbawią nawet największych ponuraków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 79 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

cryo INTERACTIVE

© 1999 Cryo Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone.

GRY W POLSKICH WERSJACH JĘZYKOWYCH I PRZYSTĘPNYCH CENACH.

NIE ZAWIERAJĄ PRZEMOCY.

ODPOWIEDNIE RÓWNIEŻ DLA MŁODSZYCH GRACZY.

© 1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Produkcja gry i engine © VIS Interactive plc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim i wszelkie związane z nim postacie © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim i związane z nim znaki © Shiny Entertainment, Inc. Interplay i logo Interplay są znakami handlowymi Interplay Productions. VIS i logo VIS are są znakami handlowymi VIS Interactive plc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest zarejestrowanym znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

©1996 Wanderlust Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Passport to Peril, Wanderlust, Intelligent Fun and Games i Wanderlust logo są znakami towarowymi Wanderlust Interactive, Inc. Różowa Pantera i inne postacie są zastrzeżone © 1996 United Artists Pictures Inc. są używane na licencji MGM/UA L&M. TM używane za zgodą. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com.pl

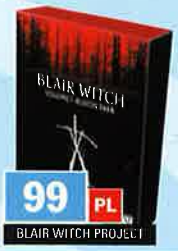
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

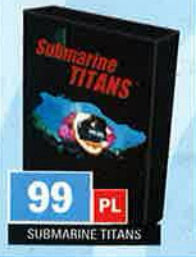
69 PL
LARRY 7

79 PL
SIMS - ŚWIATOWE ŻYCIE

79 PL
MDK 2 + MDK 1 GRATIS


99 PL
BLAIR WITCH PROJECT

99 PL
ICEWIND DALE


99 PL
SUBMARINE TITANS

99 PL
SCHIZM

119 PL
FIFA 2001

119 PL
RED ALERT 2

159 PL
DIABLO 2 - ED. KOLEKCJONERSKA

MEGA HIT: THE LONGEST JOURNEY

99 PL

Zamawiając przed premierą grę The Longest Journey otrzymasz

grę przygodową AZTEC o wartości 69 złotych GRATIS

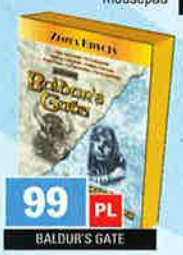
ZŁOTE EDYCJE

99 PL
ROLLERCOASTER TYCOON

ROLLERCOASTER TYCOON ZŁOTA EDYCJA (2 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz pełną wersję Rollercoaster Tycoon, dodatkowe misje „Loopy Landscapes".

99 PL
THE SETTLERS III

THE SETTLERS III ZŁOTA EDYCJA (5 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz grę The Settlers III, The Settlers III: Nowe Misje, The Settlrs III: Misja Amazonek oraz mousepad


99 PL
BALDUR'S GATE

BALDUR'S GATE ZŁOTA EDYCJA (6 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz Baldur's Gate oraz Opowieści z Wybrzeża Mieczy plus mousepad.

99 PL
PLANESCAPE TORMENT

PLAN ESCAPE TORMENT ZŁOTA EDYCJA (4 CD)
W „Złotej Edycji" gry znajdziesz pełną wersję gry Torment, mousepad.

NASZA OFERTA

29 PL
GORKY 17

29 PL
MESSIAH

39 PL
JAGGED ALLIANCE 2

49 PL
JAZZ JACKRABBIT 2

49 PL
HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE

69 PL
WORMS ARMAGEDDON

69 PL
NA KŁOPOTY PANTERA

79 PL
HEROES OF MIGHT... III

79 PL
STARCRAFT: BROOD WAR

89 PL
GTA 2

95 PL
CLEOPATRA

99 PL
GRAND PRIX 3

99 PL
KONUNG

99 PL
STARCRAFT

99 PL
HOMEWORLD: CATACLYSM

99 PL
WARLORDS BATTLECRY

119 PL
SHOGUN

119 PL
NHL 2001

119 PL
THE SIMS

129 PL
NBA 2001

149 PL
HEAVY MAETAL FAKK

TEL.
TOMB RAIDER: CHRONICLES

FIGURKI Z POSATCIAMI Z GRY DIABLO II - CENA 49 ZŁ/SZT. WYS. 15 CM.

DIABLO

UNRAVELER

JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 40-sto stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!

CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

KARCIANKI

47

MAGIC THE GATHERING

Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MtG w języku polskim

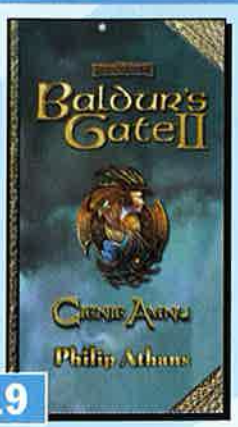
NAJNOWSZE DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING - INVASION
W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz 75 kart.

15 kart - cena 19 zł
75 kart - cena 47 zł

49

Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart.
W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

KSIĄŻKA BALDUR'S GATE II


19

Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla miłośników Baldur's Gate. Książka zawiera 288 stron.

Niniejsza reklama jest własnością Centrum Sprzedaży Wysyłkowej sp. z o.o.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8°° - 18°°

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

99 PL

+ gra DEVIL INSIDE PL
GRATIS

COLIN McRAE RALLY 2.0 PL

Colin McRae Rally 2 to sequel znanych wyścigów samochodowych.
Gra oferuje możliwość prowadzenia najlepszych rajdowych samochodów świata od forda focusa i mitsubishi lancer po mini cooper'a; 90 tras rajdowych; trzy nowe eliminacje odbywające się w Kenii, Finlandii i Włoszech; nowy tryb zręcznościowy z nowymi samochodami torowymi; możliwość gry do 8 graczy w trybie multiplayer; najbardziej realistyczne zachowania samochodów oraz efekty z jazdy, wiernie odzwierciedlone parametry samochodów rajdowych oraz możliwość modyfikacji pojazdu w zależności od potrzeb; perfekcyjna grafika, rewelacyjny tryb powtórek, możliwość obejrzenia wyścigu z wielu kamer telewizyjnych dynamicznie śledzących uczestników zawodów.
Zamawiając grę Colin McRae Rally 2.0 do końca 2000 roku otrzymasz w prezencie grę Devil Inside GRATIS!

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

159 PL

+ gra TZAR PL
o wartości 69 złotych
GRATIS

*W sprzedaży również angielska wersja gry. Kupując wersję angielską nie będziesz widział w promocjach związanych z BG2 PL

BALDUR'S GATE II 4 CD *PL

Kontynuacja najlepszej gry RPG wszech czasów. Baldur's Gate II oferuje: ogromny świat Forgotten Realms znany z pierwszej części gry powiększony o nowe, olbrzymie przestrzenie. W rolach głównych: **Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski.**

Zamawiając przed premierą otrzymasz:
starter Magic the Gathering oraz pełną wersję gry „Tzar".
Osoby, które zamówią u nas w terminie do 10 grudnia 2000 grę Baldur's Gate 2 wezmą udział w losowaniu dwóch wspaniałych komputerów multimedialnych.

PREMIERA: 1 GRUDZIEŃ 2000

Szczegółowe zasady promocji Baldur's Gate II dostępne w siedzibie Centrum Sprzedaży Wysyłkowej sp. z o.o.

PONIŻEJ 100 PL

SACRIFICE PL

Gra, której trójwymiarowa grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów, oferująca elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut i czary którymi możesz zmienić ziemię pod stopami wroga w pole cieklej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

79 PL

KINGDOM UNDER FIRE PL

Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzic dziesiątkami jednostek. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

99 PL

THE SETTLERS IV PL

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę". Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

Zamawiając przed premierą otrzymasz pełną wersję gry SAGA - GNIEW WIKINGÓW.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

W grudniu tylko przez internet super promocja Diablo 2 - wersja angielska. Sprawdź!

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE!

www.wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych.
Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu. **W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje i darmowe dema.**

Niniejsza reklama jest własnością Centrum Sprzedaży Wysyłkowej sp. z o.o.

Pokemonowa mania ogarnia Polskę

Pokemon, czyli kieszonkowy potwór

Od jakiegoś już czasu docierają do nas na ogół sensacyjne informacje dotyczące pewnego dziwnego potwora, który od co najmniej roku nieziemsko rozrabia w stacjach TV na całym niemal świecie. Sukces tego serialu anime przeszedł najśmielsze oczekiwania jego twórców, a objawy tego szaleństwa możemy coraz częściej obserwować również w Polsce. Rzeczony serial animowany jest emitowany od 4 września tego roku przez telewizję Polsat.

Jeśli regularnie czytacie wydawane w Polsce czasopismo KAWAII, z pewnością nie trzeba wam tłumaczyć, co to jest Pokemon i jak gigantyczne rozmiary osiągnęło na całym świecie szaleństwo na punkcie tej "żółtej myszy". Jeśli natomiast nie macie pojęcia, o co chodzi, przeczytajcie poniższy tekst, a wnet wszystko stanie się jasne...

Wszystko zaczęło się w Japonii od gry na konsolę Nintendo - Game Boy, w roku 1995. Cała historia tej gry przygodowo-strategicznej obraca się wokół stworzonek zwanych pocket monsterami (pocket monster = kieszonkowy potwór) lub w skrócie - pokemonami. Zabawa polega na wyłapywaniu rozrzuconych po świecie ponad 150 pokemonów. W dalszej części gry naszym zadaniem jest trenowanie złapanych potworków, jako że są to stworzenia dziko żyjące, a czasami wręcz niebezpieczne. Jednak jeśli dobrze zajmiemy się swoim wychowankiem, ten będzie nam posłuszny, a nawet może się stać naszym przyjacielem. Gracz występuje w imieniu dziesięcioletniego chłopca o imieniu Ash, który stawia sobie za cel stanie się najlepszym trenerem pokemonów na świecie.

Twórcy, zachęceni sukcesem gry, postanowili zrealizować animowaną serię telewizyjną opartą na tym samym pomyśle. Seria - jakich wiele w Japonii, nie wyróżniała się niczym nadzwyczajnym aż do dnia, w którym miał miejsce pewien wypadek. Otóż 16 grudnia 1997 roku podczas emisji jednego z odcinków serialu TV kilkaset (ok. 700) japońskich dzieci trafiło do szpitala z lekkimi objawami epilepsji. Przyczyną była seria przeplatanych krótkich błysków niebiesko-czerwonej barwy, zawartych w jednym z feralnych odcinków. Oczywiście prasa natychmiast podchwyciła temat i tak oto zrobiła się afera na cały świat. Wypadek wyolbrzymiano do monstrualnych rozmiarów, a zarzuty poleciały nie tyle w kierunku tej parosekundowej nieszczęsnej serii błysków i tegoż serialu, lecz pod adresem całego japońskiego przemysłu animowanego. To tyle na temat tego cyrku zwanego rzetelnym dziennikarstwem.

▶ ciąg dalszy na str. 108

Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej na temat Pokemona, przeczytać ciekawe artykuły, zdobyć plakat ze swoimi ulubionymi bohaterami oraz poznać inne ciekawe produkcje japońskich animatorów, zapraszamy do magazynu KAWAII, dostępnego w Empikach na terenie całego kraju.

Magazyn Kawaii

www.kawaii.com.pl (wpadnij do Chat Roomu!)
kawaii@kawaii.com.pl (napisz, odpowiemy na każde pytanie!)

Pokemon © Satoshi Tajiri/Toshihiro Ono/Nintendo

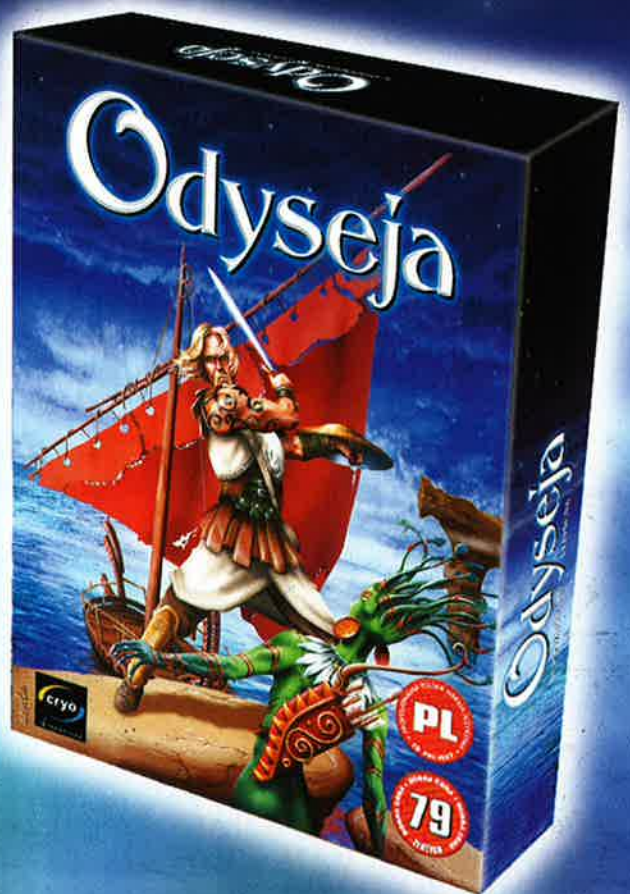
JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA GRA PRZYGODOWA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

WYRUSZ W FASCYNUJĄCĄ PODRÓŻ PO MITYCZNEJ GRECJI!

Odyseja

W POSZUKIWANIU ULISSESA

Na prośbę Penelopy, która wyczekuje bezskutecznie jakichkolwiek wieści od Ulissesa, postanawiasz wyruszyć w podróż, której celem jest odnalezienie najlepszego przyjaciela z dzieciństwa. Wyjeżdżasz do Troi gdzie Ulisses był widziany po raz ostatni. Tutaj zdobywasz szczątkowe informacje, z których zaczyna Ci się wyłaniać obraz wydarzeń. Rozpoczynasz podróż po wyspach Morza Egejskiego, przeżywając najbardziej niesamowite przygody w mitycznym świecie antycznej Grecji, by ostatecznie trafić do krainy mroku. Będziesz musiał walczyć z przerażającymi bestiami (cyklopami, gorgonami), unikać podstępnych intryg bogów oraz czyhających zewsząd pułapek.



2CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Odyseja: W poszukiwaniu Ulissesa to niesamowita gra przygodowa rozgrywająca się w świecie stworzonym na podstawie najbardziej znanej antycznej legendy.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

IN UTERO

cryo INTERACTIVE

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Cryo Interactive Entertainment · In Utero · Wszelkie prawa zastrzeżone.

SOBOWTÓR 2000 - PLEBISCYT!!!

I oto jest - finał naszego konkursu na sobowtóra postaci z gry! (Choć wy sami - a właściwie "same" - zmieniliście go praktycznie na "konkurs na sobowtóra Lary Croft".) No cóż, każdy przebierał się za co chciał, a że większość chciała za Larę... Z drugiej strony - łatwiej się wybić z tłumu, gdy się jest innym od reszty towarzystwa, zatem może nie tylko Lara was zainspiruje w następnej odsłonie tego konkursu? Kto wie...

Ale do rzeczy: oto mnóstwo Lar i nie tylko Lar. Większość znacie z poprzednich edycji CDA, ale doszła jeszcze jedna (ci, którzy nadesłali nam swe zdjęcia i ich nie widzą - bez paniki, będą w kolejnych CDA). Natomiast "wycięliśmy" z plebiscytu zwierzątka, gdyż trudno np. królikowi czy robakowi wręczyć główną nagrodę, którą jest... ale tego dowiecie się przy ogłoszeniu wyników!

Zasady głosowania: trudno żeby były prostsze! Wybierasz zdjęcie postaci (czy grupy postaci), którą uważasz za najbardziej podobną do pierwowzoru z gry. Wpisujesz numer zdjęcia z tyłu kartki pocztowej, z przodu zaś piszesz nasz adres + duży, WIDOCZNY dopisek: SOBOWTÓR. Jeśli chcesz, możesz podać własny adres - w tym wypadku, o ile trafnie wytypujesz zwycięzcę konkursu, masz szansę wylosować fajne upominki (podane przez was adresy NIE BĘDĄ wykorzystywane w żadnych celach marketingowych itp.). Jeśli chcesz, możesz też wysyłać swój głos e-mailem na nasz adres, z subjectem: SOBOWTOR. Termin głosowania - do 31.12.2000.

PS. Naturalnie w 01/01 będzie kolejna odsłona konkursu...

PS2. Z nr 15 witamy nową Larę - Katarzynę Rylską, lat 14.

LEMMING

VAMPIRE THE MASQUERADE

REKLAMA

Śpieszysz się? Korzystaj z nowego i precyzyjnego Katalogu wspomaganego przez błyskawiczną technologię FAST w wyszukiwarce Wirtualnej Polski.

infolinia 0-801 13 13 13

Wirtualna Polska
www.wp.pl

REKLAMA

A teraz jeszcze przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

• Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).

• Każde zdjęcie powinno być podpisane (od tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; można też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.

• Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA.

• Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtor!).

• Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartału? Półrocza?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.

• W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej; b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane).

Zupełnie Nowe!

Reno Air Racing

500 mil na godzinę, 50 stóp nad ziemią, szybkie zakręty, walka (acz bezkrwawa, w pełni sportowa)... To właśnie wyścig w Reno, amerykańskiej mieścinie - raju dla miłośników sportów ekstremalnych. Macie ochotę na adrenalinopędną grę? Zapraszam więc do czytania...

Qn'ik

INTEL PENTIUM IV W SPRZEDAŻY?

Wojna pomiędzy AMD a Intelem wchodzi w nowy etap: Intel zapowiedział na koniec października (następnie: koniec listopada) wprowadzenie wyposażonych w szynę 400 MHz procesorów Pentium IV przeznaczonych do pracy z prędkościami taktowania 1,4 i 1,5 GHz za cenę, bagatela, ok. 2500 dolarów amerykańskich. Panie, Panowie, warto kupić miejsca w pierwszym rzędzie - to widowisko staje się coraz bardziej interesujące.

WARCRAFT III - KIEDY?

"Planujemy, że pojawi się na rynku w drugiej połowie roku 2001. Trzymajcie kciuki" - przemówił Blizzard. Na pocieszenie (choć marna to pociecha...) - screen, na nim zaś paladyn.

Na jednym z poprzednich CoverCD z CDA mogliście znaleźć grę z bardzo nielicznego gatunku, jakim są wyścigi samolotów sportowych (zdaje się, że zwykło się na nie mówić "awionetki", ale nie bijcie, jeśli się mylę). Mowa o Plane Crazy. Niedługo być może na Waszych komputerach przyjdzie zagościć nowej grze o podobnej tematyce, czyli Reno Air Racing. No, może nie do końca, gdyż produkcja firmy Victory Interactive ma być bardziej nastawiona na symulację (choć autorzy obiecują również tryb arcade - dla mniej wprawnych pilotów).

RAR ma oferować zabawę wieloma samolotami (ponad 60!), zapewne dzięki oficjalnej licencji otrzymanej od NARA (National Air Race Association). Latać możemy na ponad 60 trasach - zarówno wymyśl(o)nych, jak i prawdziwych, będących elementami prawdziwych turniejów. A właśnie - skoro o tym już mowa... Jak sama nazwa wskazuje (gra jest strategią? - Clatch:)), główną atrakcją gry jest właśnie udział w wyścigu w Reno, o którym napomknąłem we wstępie, ale będziemy również mogli polatać (nie ma jak licencja) na King's Cup, odbywajacym się rokrocznie w Anglii.

Ścigać się będzie można w czterech klasach, różniących się oczywiście od siebie rodzajami występujących w nich samolotów: od zwykłych dwupłatowców, nawet po samoloty bojowe z okresu II Wojny Światowej (naturalnie ostrzeliwać z nich przeciwników nie będziemy mogli, RAR jest grą w pełni pacyfistyczną:)). Gra ma mieć trzy poziomy trudności, więc nawet osoby całkiem nieobeznane z symulatorami, a wychowane na typowych ścigałkach, nie powinny mieć żadnych problemów.

Autorzy gry zapowiadają niezwykłe efekty (jak zwykle zresztą), piękną grafikę (możecie zweryfikować te opinie, oglądając screeny) i niezwykle realistyczny model lotu, włączając w to również turbulencje, kolizje i piękne, spektakularne kraksy (ze sprawdzeniem, czy powyższe stwierdzenia są słuszne, musicie niestety poczekać już do pojawienia się RAR).

Naturalnie gra nie ogranicza się do trybu single - każdy gracz posiadający dostęp do Internetu lub też połączony z kolegami (tudzież koleżanakami) w sieci lokalnej może jeszcze bardziej podwyższyć sobie poziom adrenaliny, ścigając się z żywymi przeciwnikami (maksymalnie ośmiu graczy), z którymi będzie mógł sobie dodatkowo porozmawiać na żywo przez radio.

Niestety, nie każdemu będzie dane pograć sobie w Reno Air Racing, gdyż jej minimalne wymagania sprzętowe to Pentium 300 MHz (lub szybsze) i kompatybilny z DirectX akcelerator. Ciekaw jestem rekomendowanych... Jednak, jako że gra jest zapowiadana dopiero na gwiazdkę tego roku (pewnie pojawi się i przed gwiazdką, żeby rodzice zdążyli ją jeszcze swoim pociechom kupić:)), posiadający słabszy sprzęt nie mają co płakać, tylko liczyć na nowy procesor czy kartę graficzną. A ci, którzy dobry komputer w domu już mają, lubią się pościgać bez poczucia ograniczenia do dwóch wymiarów (mała dygresja: zauważcie, że wszelkie symulatory samochodów oferują nam jazdę tylko w dwóch wymiarach - po płaszczyźnie; skandal czysty - a w reklamach ciągle się pojawia, że gra jest osadzona w 3D.:)) i uwielbiają szybkie pościgi w przestworzach - niech już lepiej zbierają pieniądze lub zaczną pisać niezwykle elokwentne listy do Świętego Mikołaja.

Aha - korzystając z okazji, skoro już mowa o elokwentnych listach - pragnę gorąco zaprosić wszystkich czytelników do czytania Action Maga na CoverCD. Dziękuję za uwagę. :) □

Reno Air Racing
Play it

www.timsoft.pl

www.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO....

opisy gier

kody do gier

recenzje

solucje

drivery

nowinki

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: **hurt@timsoft.pl**

przez Internet TANIEJ!!

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 24 listopada 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12 mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C12 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

	3 W 1 PL	29,95		Destruction Derby II PL	39,95		Grand Prix World	99,00	H	Knights & Merchants PL	49,95
	A.D. 2044 PL	49,90	H	DIABLO 2 PL+mousepad+płyta z muz.	159,00	Z	Ground Control: Dark Conspiracy	99,00	Z	Konung: Legenda Północy PL	99,00
	ABE'S EXODUS	59,00		Diablo Hellfire Pack	49,95	Z	Gunman	129,00	N	Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00		Discworld Noir	69,95		Gunship	99,00		Kryształowy Klucz PL	79,00
H	ACM 1918 PL	49,95		Dogs of War	159,00		Half Life:Generacja	159,00		Książę i Tchórz PL	59,95
	Adel i Pirat Barnaba + gratis zegarek	69,95		Driver	99,00		Half-Life Gold	99,00	Z	Larry 5 PL	19,90
	Age of Empires 2 + poradnik PL	169,00		Duke Nukem 3D + Nowe Misje	59,00	Z	Harpoon 4	99,00	N	Larry 7 PL	69,00
N	Age of Empires 2: the Conquerors	169,00	Z	Duke Nukem Edangered Species	99,00	Z	Heavy Metal: FAKK2	159,00		Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
	Airline Tycoon PL	69,00		DUNE 2000	59,00		HERETIC 2	59,00	Z	Lego Alpha Team PL	79,00
	Airport Inc.	99,00		Dungeon Keeper 2 PL	59,00	Z	Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	49,00	H	Lego Creator PL	99,00
	Alpha Centauri	59,95		Earth 2150 PL	89,95	Z	Heroes M&M-Shadow of Death PL	99,00	Z	Lego Friends PL	99,00
	Anno 1602 PL	99,00	Z	Earthworm Jim 3D PL + koszulka	69,00		Heroes of Migh & Magic	49,95	Z	Lego Legoland PL	79,00
	Atlantis 2 PL	79,00		Extreme Assault PL	29,90		Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95		Lego Loco PL	99,00
	Atlantis PL	39,95	Z	Extreme Biker	69,00	H	Heroes Of Might & Magic 3 PL	79,00		Lego Racer PL	99,00
Z	B-17 Flying Fortress	99,00		F-14 Fleet Defender	39,00	H	Hidden&Dangerous - Złota Edycja	99,00	Z	Lego Rock Raiders PL	99,00
	Baldurs Gate +Misje PL	99,00		F-15 (James)	159,00		Hind	35,00	Z	Lego Stunt Rally PL	79,00
Z	Baldurs Gate 2 PL	159,00		F-16 Aggressor	155,00		Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00		Lego Szachy PL	99,00
	Battle Isle II+misje PL	29,95		F-16 Fighting Falcon	39,00	Z	Hitman - Codename 47	139,00		Lemingi Rewolucja PL	99,00
Z	Blair Witch: cz.1 - Rustin Parr	99,00		F-22 Lighting 3	129,00		Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00		Lisath-World Spiral PL	89,99
Z	Blair Witch: cz.2 - Legenda Coffin Park	99,00		F/A-18 - (Jane's)	159,00		Homeworld	159,00		Liga Polska Manager'98	49,00
Z	Blair Witch: cz.3 - Historia Elly Kedward	99,00		F/A-18E Super Hornet	129,00	N	Homeworld Cataclysm	99,00		Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
H	BLOOD 2+misje (The Nightmare Lev.)	59,95	Z	F1 Championship Season 2000	129,00		Hopkins FBI PL	69,00	Z	Little Big Adventure 2+Fade to Black	59,00
	Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży	49,95	Z	F1 World Grand Prix 2000	139,00	Z	Hugo- Magiczna Podróż PL	79,00	Z	Little Big Adventure 2 + gratis: Time Commando	59,00
	Broken Sword II PL	59,95		Falcon 3.0	39,00	Z	Hugo- Magiczny Dąb PL	79,00		Lomax PL	49,00
	Brudz '99 PL	79,00		Fall Weiss 1939	39,00	Z	Hugo- Rollercoaster PL	79,00	Z	Longest Journey PL	99,00
Z	C&C Red Alert 2	129,00		FIFA '98	59,95	Z	Hugo- Świąteczna Przygoda PL	79,00		Lords of Magic	69,00
	C&C Tiberian Sun	109,00		FIFA 2000	79,00		Hugo: Tropikalna Wyspa PL + koszulka	99,00	N	Luftwale Commander	69,00
	C&C Tiberian: Sun-Firestorm	79,00	Z	FIFA 2001	129,00		Hype The Time Quest PL	99,00	N	M.1 Tank	39,00
	C&C Worldwide Warfare	109,00		Fighting Steel	69,00		Icarus PL	49,00		Mad Trax	49,95
	C&C+Cover Operations	79,00	Z	FINAL FANTASY VII	109,00	H	IceWind Dale PL	99,00		MAGIC & MAYHEM	59,95
	Caesar 3	99,00		Final Fantasy VIII	159,00		IF/A 18 E Carrier Strike Fighter	69,00		Majesty PL	79,00
	Capitalism +	39,00		FINAL LIBERATION	69,00		Ignition	59,95		Martian Gothic-Unification	159,00
	Carmageddon III (TDR)	99,95		Fire Zone PL	39,00		IM1A2 Abrams	39,00	H	MDK 2 PL + gratis MDK PL	79,00
	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00		Flanker 2.0	69,00		Imperialism 2-Age of Exploration	69,00		Megarace 2	39,00
Z	Championship Manager 2000/2001	139,00		Fleet Command (Jane's)	159,00		Imperium Galactica II ang.	119,00	N	Messiah PL + płyta z muzyką	29,90
	Championship Manager 3 + liga PL	59,00		Flight Unlimited 2	79,00	Z	In Cold Blood PL	119,00	H	Metal Fatigue	159,00
	Chessmaster 5500	69,00		Flold PL	39,00		Indiana Jones & Infernal Machine	199,00	Z	Midnight Racing PL	69,95
Z	Chessmaster 8000	99,00		Flying Heroes	159,00		Industry Giant	39,00		Mig Alley	79,00
Z	Civilizacja 2:Próba Czasu PL	79,00		Force 21	159,00		Insane Speedway 2	39,00		Might & Magic VII PL	79,00
	Civilization:Call to Power	79,95		Ford Racing	79,00		Interstate '82	99,00	Z	Might & Magic VIII PL	79,00
	Close Combat 3	139,00		Formula 1 Manager 2001	119,00		Invictus PL	79,00		Mortyr PL +koszulka	59,00
Z	Close Combat 5: Operation Overlord	99,00		Formula 1 - 2000	79,00		J.B - przygodówka PL	29,90	N	Motocross Madness 2	219,00
	Close Combat IV	69,00		Freespace 2 PL	79,00		Jack Orlando PL	49,95		Myst	69,95
	COMMAND& CONQUER	59,95		FreeSpace: Wielka wojna PL	49,95		Jagged Alliance 2 PL	69,95	Z	Na Kłopoty Pandera PL	79,00
Z	COMMANDOS	99,00		Frogger	39,00		Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95		Nascar 2000	119,00
	Commandos-Mission 2	99,00		Gabriel Knight 3: Blood of Sacred	69,00		Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95		Nascar Racing 3	99,00
	Cool Pool	89,00		Gangsters	99,00	Z	Jet Fighter 4: Fortress America	159,00		Nascar Revolution	99,00
	Creatures 3	69,00		Get Medieval PL	49,95	Z	Kingdom Under Fire PL	79,00		Nascar Road Racing	155,00
	Croc 2	109,00		Gorky 17 PL	69,95	Z	KingPin	99,95		Nations Fighter Command	129,00
Z	Crusaders of Might&Magic	79,00	Z	Grand Prix 3 PL	99,00	N	Kiss Psycho Circus:Nightm.Child	159,00	Z	NBA 2000	79,00
N	Cue Club PL	69,95		Grand Prix Champ. J.H.'98	69,00	Z	Kiss: Pinball	69,00	Z	NBA 2001	129,00
	Dark Omen Warhammer	59,95		Grand Prix Legend	69,00		Kleopatra PL	99,00			

	NBA 99	59,00	Z	Rogue Spear:Urban Operations	99,00		Theme Park World PL	109,00
	Need For Speed 4	79,95		Rollcage Stage 2	159,00		Theocracy PL	89,00
	Need for Speed 3	69,00	Z	Rollercoaster Tyc:Loopy Landscapes PL	39,00		Thief II-the Metal Age	159,00
	Need For Speed 5: Porsche 2000	119,00		Rollercoaster Tycoon Misje PL	39,00		Thief-The Dark Project	99,00
	NET STORM	39,95		Rollercoaster Tycoon PL + misje	99,00	Z	Timeline	139,00
	NHL 2000	79,00	Z	Rune	159,00		TOCA 2	99,00
	NHL 2000 EA	99,00		Saga Rage of Vikings PL	69,00	Z	Tomb Raider 3-Lost Artifact	99,95
N	NHL 2001	119,00	Z	Schizm PL	109,00		Tomb Raider 4:Last Revelation	99,00
	NHL'99	59,00	Z	Schizm PL wersja DVD	139,00	Z	Tomb Raider 5-Chronicles	139,00
	Nightmare Creatures	39,00		Settlers 3+ Misje PL	99,00	Z	Tomb Raider II+Misje	99,00
Z	No One Lives Forever	129,00	Z	Settlers 4 PL	99,00	Z	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
	Nocturne	69,00		Settlers 2 Misje PL	19,95		Total Anihilation 2 - Kingdoms	69,95
	Nomad Soul	159,00		Shogun PL	119,00		Train Town	89,00
	North vs South	49,00		Sid Meier's Gettysburg	59,95		Transport Tycoon deLuxe	39,00
	Nox	79,00	H	Silent Hunter Commander Edit.	69,95	Z	Tribes 2	99,00
Z	Odyseja-W poszukiwaniu Ulissesa PL	79,00	Z	Silent Hunter II	99,00		Tridonis	79,00
	Operational Art Of War	49,00		Sim City 2000	59,95		Tungeska-Legend of Faith PL	49,95
	Outforce PL	99,00	H	Sim City 3000 PL	99,00	N	Twoje Komiksy-Garfield PL	39,00
	Panzer General 3	99,00		Sim City 3000+Populus PL	119,00	Z	Twoje Komiksy-Lucky Luke PL	39,00
	Panzer General II	69,00		Simon The Sor Puzzle Pack PL	69,00	Z	Twoje Komiksy-Popeye PL	39,00
Z	Panzer General3D:Scorched Earth	99,00		Sims PL	119,00	Z	Twoje Komiksy-Smerfy PL	39,00
	PHANTASMAGORIA	69,95	H	Sims Światowe Życie PL	79,00	Z	Twoje Komiksy-Tom&Jerry PL	39,00
	Phantasmagoria 2	69,95		SIN	69,00	Z	Twoje Kreskówki-Lucky Luke PL	49,00
	Pharaon PL+12 misji+książka Faraon	169,00		Ski Extreme	69,00	Z	Twoje Kreskówki-Smerfy pl	49,00
	Pizza Syndicate PL	69,95		Skout PL	39,00	N	Tymoteusz PL	59,00
	Pompei PL	79,00		Slamtill Resurrection	69,00		Tzar PL	69,00
Z	Pool of Radiance 2	99,00	Z	Smerfy i Natura PL	79,00		UEFA:Champions League 2000	159,00
	Populous 3: The Beginning PL	59,95		Smurfotelestransporter PL	79,00		Ultima 9: Ascension	129,00
	Powerboat Racing	59,95		Soldier of Fortune	189,00		Ultra Fighters	39,00
	Speedway '99 PL	79,95		Speedway '99 PL	79,95		Unreal	49,00
	Sport Car GT	59,00		Sport Car GT	59,00		Unreal Tournament	99,00
N	Premier (FA)League Manager 2001	119,00	N	Star Trek Voyager:Elite Force	189,00		Urban Chaos	159,00
N	Premier (FA)League Stars 2001	119,00		Star Wars Epis.I: Phantom Menace	99,00		USAF	159,00
	Premier League Football Man. 2000	109,00	N	Star Wars Epis.I: Racer -nowa cena	99,00		Vampire the Masquerade: Redemption + mousepad	199,00
	Prince of Persia 1 i 2	39,00		Star Wars: Shadows of the Empire	99,00		Warcaby	49,00
	Prince of Persia 3D	99,00		Star Wars:Behind the Magic	99,95		WARCRAFT I	35,00
	Przeklęta Ziemia PL	39,95		Star Wars:X-Wing Aliance	99,95		Warcraft II Delux Edition	69,00
	Quake 3 Arena	179,00		Starcraft	99,00		Wargamer-Napoleon 1813	49,00
	Quest for Glory V: Dragon Fire	69,00		STARCRAFT:BROOD WAR	79,00		Wargames	59,95
N	Racing Madness (3 gry)	199,00		SU-27 Commander's Edition	59,00		Warhammer 40000 Chaos Gate + Final Liberation	69,95
	Railroad Tycoon 2 - 3 kontynenty	39,00	Z	Submarine Titans PL			Warhammer 40000: Rites of War	159,00
H	Railroad Tycoon 2 PL + misje	99,00		+ Ancient Conquest PL	99,00		Warlords: Battlecry	99,00
	Rally Championship '99 PL	99,00	Z	Sudden Strike PL	119,00	N	Warzone 2100	79,00
	Rayman 2 PL	69,00		Superbike 2000	79,00		WING COMANDER PROPHECY GOLD	59,95
Z	Reach for the Stars	99,00	N	Superbike 2001	129,00	H	Worms Armageddon PL	69,00
	Reah + A.D. 2044 PL	135,00		Superpack CODA (5 gier,11xCD)	99,00	H	WW II Fighters	79,00
	Reah PL	99,95	Z	SWAT 3D: Elite Edition	99,00	H	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
	Recoil	59,00	Z	Sydney 2000 - Olympic Games	139,00		X-Beyond the Frontier	59,95
	Red Baron 2	69,95	H	Syndicate Wars+Dark Omen	59,00		X-File Unrestricted Acces	59,95
	Redline	59,00		SYNDYCATE WARS	59,00		X-Wing vs Tie Fighter + Balance of Power	99,00
H	REDLINE RACERS	49,95		System Shock 2	59,00	Z	Zeus: Pan Olimpu PL	129,00
	Redneck Rampage	39,00		Szachy 1998	59,00	N	Zwarnowany Czarodziej 2 PL	79,00
Z	Resident Evil 3	139,00	Z	Tachyon: The Fringe	99,00			
	Rezerwowe Psy PL (od 16 lat)	49,00		Target PL	39,00			
Z	Ring (the) PL	79,00	Z	Team Apache	69,95	N		
	Rival Realms PL	59,95						
	Riven	69,95						

ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dziennicza gracza, zawiera-jącego popełnione błędy.

39,99

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM

Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: ZADANIA - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami. TESTY - setki pytań testowych, składających się na TESTY KOMPETENCJI z możliwością symulacji TESTU KOMPETENCJI.

49,99

ABC CHEMII

Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

39,99

Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

49,99

JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

39,99

Zupełnie Nowe!

FLASH POINT 1985: STATUS QUO - SKREŚLONY?

Informowaliśmy o Flash Point 1985: Status Quo - wygląda jednak na to, że wiadomość podana przez nas nie była do końca prawdziwa. Jak się bowiem zdaje, w tzw. międzyczasie nastąpiła zmiana nazwy tego projektu (o którym nawet nasz główny malkontent AI powiedział, że to będzie Coś!) na prostsze Operation Flashpoint. Pamiętajcie więc - czekamy już nie na Flash Point cyferki coś po łacinie, tylko na Operation Flashpoint :)

A WIĘC - OPERATION FLASHPOINT

Prawa do wydania rewelacyjnie zapowiadającego się Operation Flashpoint (dawniej Flash Point 1985: Status Quo) przeszły w ręce Codemasters. Tworzona przez czeskie Bohemia Studios gra - symulator żołnierza - pojawi się w pierwszym kwartale 2000 roku.

RISING SUN: IMPERIAL STRIKE ZA DARMO?

Niemal, bo za cenę nośnika i kosztów przesyłki (jakieś 5 dolców). No i naturalnie tylko dla zarejestrowanych właścicieli podstawki. Nawiasem mówiąc, ciekawy jest sposób jego dystrybucji: dodatek ten nie jest dostępny w sklepach - zamówić go można wyłącznie na stronie Talonsoft.

Pool of Radiance 2

Wiele lat musieli czekać na kontynuację wszyscy miłośnicy starej, już klasycznej gry RPG, jaką jest bez wątpienia Pool of Radiance. W końcu jednak, po dziesięciu latach na półki sklepów ma trafić druga część tej znakomitej pozycji. A wszystko to dzięki wzmożonej pracy panów z SSI, znanych wszystkim graczom z wielu gier, nie tylko z gatunku RPG.

Dori

Pool of Radiance 2 to gra fabularna, w której dość duży nacisk położono na wątek przygodowy. System, na którym oparto mechanikę w tym produkcie, to oczywiście AD&D, tylko że tym razem posłużono się podręcznikiem trzeciej, a zarazem najnowszej, edycji. Akcję natomiast osadzono w jednym ze światów stworzonych dla potrzeb tego systemu, znanym zapewne wszystkim chociażby z Wrót Baldura. Chodzi oczywiście o zapomniane królestwa, z angielskiego zwane forgotten realms.

Naszą wielką przygodę rozpoczniemy od stworzenia czterech postaci. Będzie to szkielet drużyny, do której będą mogły przyłączyć się później, w czasie rozgrywki, dodatkowo jeszcze dwie osoby. Nasi bohaterowie podczas rozgrywki będą oczywiście otrzymywać punkty doświadczenia, które pozwolą nam osiągnąć maksymalnie poziom trzynasty. Nie nastąpi to jednak zbyt szybko, więc nie ma się o co martwić. Wszystkich miłośników dawnych, klasycznych gier RPG z pewnością ucieszy fakt, że podczas naszej wyprawy ponownie, jak przed wielu laty, będziemy zgłębiać tajemnice podziemnych lochów. Z tą jednak różnicą, że teraz środowisko, w którym będziemy podróżować, ma być w pełni interaktywne. Wszystkie postacie i potwory będą modelami trójwymiarowymi. Mroczne zakątki Myth Drannor będziemy obserwować z perspektywy trzeciej osoby, a zagadki i problemy do rozwiązania, które staną przed nami, mają być nieliniowe.

Oczywiście przygotowano dla nas bogaty asortyment zaklęć, których ma być około stu. Każde z nich ma wywoływać niepowtarzalne efekty, takie na miarę dzisiejszych czasów. Podczas rozgrywki w POR2 napotkamy całą gamę różnorakich potworów. Natkniemy się oczywiście na znane wszystkim hordy orków, goblinów czy też koboldów. Jednak oprócz takich klasycznych bestii mają pojawić się w POR2 również zupełnie nowe, przygotowane tylko i wyłącznie z myślą o tej właśnie grze. Mam tylko nadzieję, że twórcy nie przesadzili w udziwnianiu. Moim zdaniem, asortyment potworów zawarty w Bestiariuszu do AD&D jest już i tak wystarczająco bogaty, więc zastanawia mnie zawsze fakt, że raz po raz tworzone są nowe bestie.

Wracajmy jednak do tematu. Jak już pisałem wcześniej, w POR2 położono dość duży nacisk na scenariusz. Fabuła ma być bardzo istotnym elementem całej przygody, a pradawne ruiny mogą kryć mnóstwo tajemnic. Poznanie ich wszystkich to z pewnością rzecz bardzo trudna, ale na całe szczęście na swej drodze spotkamy wiele magicznych przedmiotów i broni, których używanie w dużym stopniu pomoże nam ukończyć grę. Dodatkowym atutem Pool of Radiance 2 ma być możliwość prowadzenia rozgrywki wieloosobowej (chociaż w dzisiejszych czasach jest to już standard, czasem przecież zdarzają się tytuły bez opcji multiplayer).

Zapowiada się więc bardzo interesująca pozycja z gatunku RPG. Mam nadzieję, że ten tytuł będzie godnym następcą swojego pierwowzoru, do którego miłośnicy gier fabularnych jeszcze i dziś wracają. □

Pool of Radiance 2
SSI

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ

SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

TOMSOFT

AUTORYZOWANY PARTNER im GROUP

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63,
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SUPERPROMOCJA
TYLKO W GRUDNIU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:**

- **119 ZŁ - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**
- **139 ZŁ - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK**

- **159 ZŁ - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK**

POLECAMY ✶ POLECAMY

DODATKOWO
wśród wszystkich klientów którzy zamówią FIFĘ 2001 rozlosujemy:
- 5 t-shirtów z podpisami członków polskiej reprezentacji
- 5 oryginalnych joypadów firmy Electronic Arts
- 20 mouse padów

W naszej ofercie ponadto:

Age of Empires 2-dodat. misje	169	Freespace 2 pl	79	NHL 2000	79
Aliens vs Predator Gold	119	Half-Life Gener. + T-shirt	159	NOX	79
Asterix i Obelix kontra Cezar pl	75	Heavy Metal	159	Railroad Tycoon 2 pl	99
Blair Witch Project: Rustin Parr	99	Kiss - Psycho Circus	159	Sydney 2000	139
C&C: Worldwide Warfare	119	Kleopatra pl	99	Theme Park World	79
Carmageddon 2000 TDR	99	Konung - Legenda Północy pl	99	Transport Tycoon DeLuxe	45
Champ. Manager 3+liga polska	69	Kryształowy Klucz pl	79	Warlords Battlecry	99
Croc 2	109	Larry 7 pl	75	Vampire	199
Crime Cities pl	99	Liga Polska Manager 2000 pl	99		
Daikatana	139	Majesty pl	79		
Deus Ex	139	MDK 2 + MDK 1 pl	79		
Driver	99	Music Maker Gen. 5 pl	99		
Earth 2150 pl	89	Might & Magic 7 pl	79		
Earthworm Jim 3D pl	75	NBA Live 2000	79		
Fifa 2000	79	Need for Speed 4	79		
Final Fantasy 8	159	Need for Speed 5 Porsche	119		

PC DARK RUMBLE

139 zł

ANALOGOWO - CYFROWY
FUNKCJA WIBRACJI

NOWOŚĆ !!!

PC SPEED DRIVE

319 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wstrząsową!

PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Zupełnie Nowe!

TIME TRAVELLER W OKULARACH...

Digital Leisure stara się przenieść Time Traveller, stary hit z automatów na PC i DVD. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że to jedyny produkt tego typu oferujący możliwość doświadczania w pełni przestrzennego obrazu holograficznego! Gra, w dwu wersjach - 3D (do "oglądania" której wymagane będą specjalne, obecne w komplecie okulary) oraz 2D - powinna być już w sklepach. No proszę, wydawać by się mogło, że hologramy to domena filmów SF, a jednak...

O BALDUR'S GATE 2 PL 1 GRUDNIA!

Znana jest już zawartość pudełka polskiej wersji Baldur's Gate 2. Będzie to - poza 4 CD z grą - dodatkowa płyta z muzyką audio CD (ponad 70 minut), nową postacią oraz nowymi rodzajami broni, a także mapa, mousepad oraz karta podręcznej pomocy. Największą atrakcją ma być jednak samo pudełko. Jak twierdzą przedstawiciele CD Projektu, Baldur's Gate 2 pod tym względem ma przebić wszystko, co dotychczas można było zobaczyć na polskim rynku. BG2, która pojawi się w sklepach 1 grudnia, będzie oczywiście w pełni zlokalizowana. Głosu bohaterom użyczą m.in. Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar oraz Wiktor Zborowski. Mamy dla was również inną rewelacyjną wiadomość. Jak pewnie wiecie, Baldur's Gate 2 działa w standardowej rozdzielczości 640 x 480 i 800 x 600. Otóż okazuje się, że gra obsługuje również nieoficjalnie tryby od 1024 x 768 do... 2048 x 1536! Wszystko zależy wyłącznie od możliwości twojej karty graficznej i monitora.

NAJGORSZE 10

Oto - według jednej z zachodnich witryn internetowych - lista 10 najgorszych gier roku 2000. Naturalnie nie do końca się z tymi panami zgadzamy, choć na liście jest też kilku naszych "faworytów" (kolejność gier na liście jest losowa - to po prostu 10 kiepskich, zdaniem autorów listy, gier).

High Impact Paintball
Sydney 2000
Star Trek: New Worlds
Earthworm Jim 3D
Force Commander
Tomb Raider: The Lost Artefact
Mortyr
South Park Rally
Dukes of Hazzard
Daikatana

WYNIKI ANKIETY WIRTUALNEGO IMPERIUM GIER (GRY.WP.PL):

Za najlepsze pismo o grach uważasz:

Cd-Action	55,02%
Click!	11,75%
NSS	10,51%
ŚGK	9,52 %
Reset	4,66%
Gry komputerowe	4,40%
KS: Gry	4,14%

Głosowały 1932 osoby

Hm, rządzimy? :P

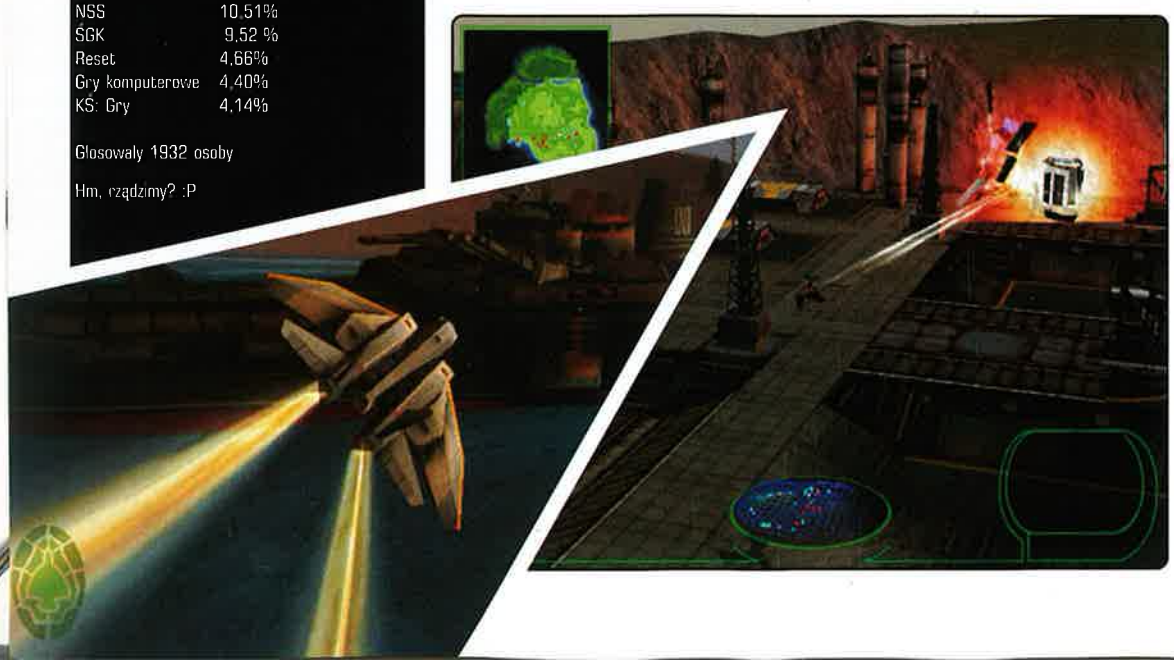
Zacznę nietypowo. Drogi czytelniku: spójrz na screeny. Spojrzałeś? To dobrze. A teraz odpowiedz: zapowiedź jakiego gatunku gry przyszło mi napisać? Strzelanka? Kolejny klon Swiva? Incoming 2? Nuclear Strike 2? Jeśli twoja odpowiedź była podobna, to... jesteś w błędzie. Choć nie do końca.

Qn'ik

Hostile Waters należy do gatunku tzw. "Carrier Command". Jeśli to się z niczym nie kojarzy, to może podam nazwę wcześniejszej gry, którą od biedy można zaliczyć do tego gatunku, a mianowicie Battle Zone. Porównanie jej do produkcji, którą mam zamiar opisać, nie jest jednak do końca adekwatne... Hostile Waters zapowiadana jest jako gra, w której to nie elementy zręcznościowe będą najważniejsze. Autorzy wręcz mówią, że elementy akcji "nie są doklejone na siłę". Doklejone! Czyli czeka nas gra taktyczna, wyglądająca jak naprawdę piękna strzelanka! (Firma Blue Byte zrobiła niegdyś podobny numer: na enginie strzelanki zrobili strategię turową, mowa o Incubation.)

Fabuła gry została napisana przez Warrena Ellisa, podobno bardzo popularnego angielskiego pisarza. Podobno, gdyż ja o nim wcześniej nie słyszałem. Widać straszny laik ze mnie. Napisał nie tylko scenariusz do filmików i cut-scenek, ale stworzył również całe tło gry, m.in. napisał historię wszystkich występujących w niej postaci.

Rok pański 2013 okazał się kresem zła, ludzie zapomnieli o nikczemności, wojnach, pryszczach i słabych grach komputerowych. Istna utopia. Aż do bombardowania. Wówczas ludzie ze Starego Świata, finansiści (!), despoci, żądni krwi prezydenci i wojskowi postanowili zaburzyć spokój i wprowadzić stary, dobry chaos. Więc co NAM pozostało? Kill'em all! Przepraszam za lekko ironiczne streszczenie fabuły, ale po prostu rozłożył mnie grafomański tekst ze scenariusza: aby uratować świat i dać mu wieczny pokój, ludzie muszą się ponownie nauczyć walczyć... Aby zabezpieczyć przyszłość, muszą "zabijać dla pokoju". Bardzo mi to pachnie patetycznymi scenariuszami takich filmów, jak "Dzień Niepodległości" czy "Armageddon".

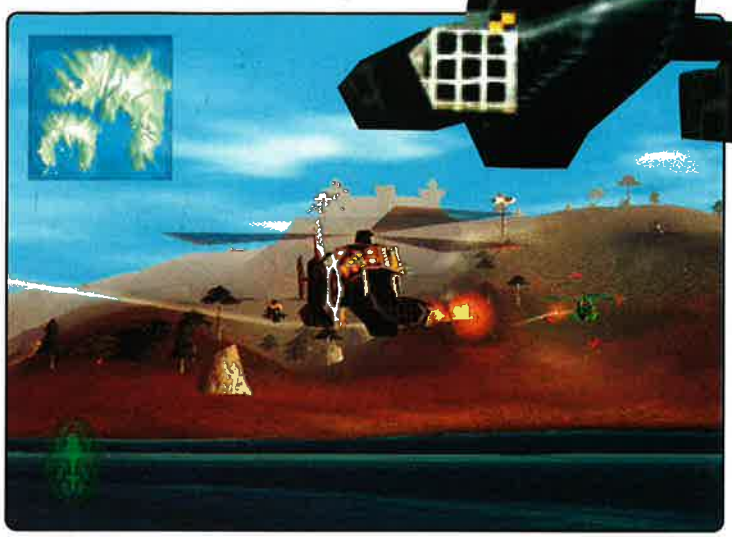


Autorzy, jak to zwykle bywa, zapowiadają sporo niespodzianek, między innymi to, że narratorem (sic!) w grze ma być jakaś legenda telewizji... Jak znam życie, to pewnie angielska, której głos żadnemu normalnemu Polakowi nic nie powie. No, chyba że zaangażują kogoś z Monty Pythonów.

Na początku napisałem o grze Incoming nieprzypadkowo. Hostile Waters jest również produkcją Rage Software, która to firma, poza wymienionymi tytułami, znana jest jeszcze przede wszystkim z jednej z najlepszych "naparzanek" na peceta: Expendable. Patrząc na obrazki z HW, można odnieść wrażenie, że engine gry jest mocno ulepszonym silnikiem z Incoming. Nic bardziej mylnego - HW była

robiona całkowicie od nowa i w dodatku przez innych ludzi. Twórcy Hostile Waters słynni są z korzystania z rewolucyjnych rozwiązań przyszłości. To właśnie oni, jako jedni z pierwszych, wykorzystali w swojej grze (Expendable) efekt Environment Bum Mapping. I teraz także Rage umieściło w swojej grze kilka nowości technicznych, jak na przykład "procedural texturing". Dzięki temu niewiarygodnemu efektowi, dostępnemu zresztą, jak to zwykle bywa, tylko w nowych kartach graficznych, już nigdy nie zobaczymy nieprzyjemnych dla oka linii łączących ze sobą tekstury podłoża. Ba! Nie będzie można rozpoznać dwóch identycznych tekstur w krajobrazie gry! Tu już muszę powiedzieć: uwierzę, jak zobaczę. Poza tym gra ma mieć zaimplementowaną obsługę wolumetrycznej mgły (nierównomierna gęstość mgły, mówiąc w skrócie), EAX i A3D 3D sound support oraz bum mappingu. Programiści pracujący nad Hostile Waters poświęcają też bardzo dużo czasu na stworzenie dobrze oddanych warunków atmosferycznych i pór dnia. Nawet specjalnie podzielili ekipę: połowa pracuje nad dniem, druga nad nocą... To już zakrawa na pedantyczność!

Osobną sprawą jest realność świata przedstawionego. Do tworzenia gry został zatrudniony człowiek, pracujący na pełny etat, koncentrujący się tylko na dorealnianiu świata. Dzięki temu będziemy mieć okazję zobaczenia zupełnie realnego zachowania pojazdów i każdego elementu składającego się na obraz gry. Nareszcie przy zniszczeniu obiektu nie zobaczymy lecących na cały świat polygonów (trójkątów, z których składa się każdy obiekt w trójwymiarowych grach, jakby ktoś nie wiedział i nie umiał zajrzeć do FAQ), ale rzeczywiście odłamki danych przedmiotów (celowo nie piszę "pojazdów", gdyż każdy element gry ma mieć swoją własną "fizykę").



No dobrze, a jak się w ogóle w to gra? Podobno przyjemnie. Ale nie o tym miałem... W Hostile Waters sprawujemy kontrolę nad niemal wszystkimi czynnościami zwolenników utopii. W "pływającej bazie" (nie dosłownie pływającej) mamy możliwość kontroli nad konstrukcjami czy strategicznym planowaniem, możemy też wynajdywać nowe techniki. Gra dzieli się na podejmowanie decyzji i obejmowanie kontroli nad podległymi nam jednostkami. Dzięki komputerowej sieci i specjalnym chipom wszczepianym żołnierzom przed walką możemy "zawładnąć" każdym pojazdem znajdującym się po naszej stronie. Gdy żołnierz ginie, chip wysyła sygnał z czymś na kształt ludzkiej duszy żołnierza, który jest przechwytywany (sygnał, nie żołnierz; trupy żołnierzy rzadko pełnią strategiczną rolę) przez kontrolowanego przez sztuczną inteligencję "Soulcatchera", skąd może przejść do kolejnego pojazdu. Rodzajów tych "dusz" jest piętnaście, z czego każda posiada inną osobowość (to nie dziwne) i głos (nie będę wnikał w dyskusję pachnącą teologią i metafizyką na temat, czy dusza ma głos). Na pierwszych etapach gry uczestnicy będą zmuszeni do kontrolowania wszystkich pojazdów osobiście, później, w miarę postępów naukowych, sterowanie chipami będzie można pozostawić (choć nie w pełnym stopniu) AI. Autorzy mają nadzieję, że gracze będą się utożsamiać z tymi właśnie chipami... Widać ludzie potrafią się identyfikować ze wszystkim (gumowy kurczak jest tu czołowym przykładem...).

Cóż mi pozostaje napisać na koniec? Musimy czekać do premiery, która zbliża się całkiem dużymi krokami. A sądząc z zapowiedzi, screenów i marki firmy, która nie wypuszcza knotów - chyba warto. □

Hostile Waters
Rage

Zupełnie Nowe!

LAST NINJA!

He he, już widzę te błyski w oczach tych wszystkich, którzy pamiętają jeszcze czasy C64 i niegodziwego Kuntokiego (czy jak się to pisze... ;)). Oni z całą pewnością ucieszą się słysząc, że... Ostatni Ninja powraca! I to za sprawą tych samych ludzi co dwie pierwsze części (nie dam głowy za trzecią) - System 3! Co się zmieni? Na pewno nie liczba wyświetlanych naraz kolorów... A poważnie, oprócz oprawy graficznej, pojawi się również cała masa innych niż typowa (izometryczna) perspektyw, w tym - jak wieść niesie - także z punktu widzenia naszego herosa!

Warto wspomnieć również, że news ten wywołał prawdziwą wojnę wśród producentów; pewnie, kto by nie chciał mieć TAKIEGO tytułu w swej ofercie... :) Last Ninja jednak nadejdzie (bezsprzecznie) dopiero na Gwiazdkę 2001.

THE MUMMY

Po niezbyt trafionym (jak na mój gust) filmie nadeszła pora na grę (made by Konami). Tu standardowo: action/adventure (coś jak TR?), ładna grafika i... zobaczymy.

STAR TREK: AWAY TEAM

Ledwie zdążyłem podzielić się przemyśleniami o tym, jak to dobrze tym Trekkerom, a tu proszę, wypadło mi zapowiedzieć kolejną grę bazującą na popularności tego świata. Tym razem będzie to Away Team, gra taktyczna koncentrująca się na działalności drużyny specjalnej Gwiezdnej Floty. Activision twierdzi, że Star Trek: Away Team gotów będzie na początku roku 2001.

Zupełnie Nowe!

SOUTHPEAK INTERACTIVE SPRZEDANY!

Nic dziwnego, po Dukes of Hazzard nic innego spotkać ich nie mogło... Interesujące jednak jest to, że SouthPeak Interactive sprzedano... jakiemuś tajemniczemu nabywcy. A nie mówiłem, że fani serialu się zeźlą?

TOMB RAIDER VI...

...Next Generation! No cóż, oczywiście będzie. Już w przyszłym roku (jak wszystkie do tej pory...). Tym razem jednak oprócz zmian kosmetycznych, m.in. wykorzystania 5000 wieloboków zamiast (tak jak dotychczas) 500 dla zobrazowania Lary, ludzie z Core Design szykują prawdziwą rewolucję! Nie tyle jednak, na szczęście/niestety (niepotrzebne skreślić) w samej grze, ile formie jej dystrybucji: TRVI: NG ma być z natury rzeczy grą "częściową", przy czym zakupić należałoby jedynie część pierwszą, kolejne zaś byłyby do ściągnięcia z Sieci. Aha, wieść niesie, że można będzie grać nie tylko Larą, ale również jakimiś dwiema tajemniczymi postaciami... Najpierw jednak zobaczymy TRV (kwan nie może się już doczekać... :) i Larę, że tak powiem, od kuchni.

PROSZĘ LARĘ NA GODZINĘ...

Niewiarygodne? A jednak prawdziwe. Yummy Interactive (Mniam Interaktywny... :) podpisało z kilkoma producentami gier komputerowych (m.in. Infogrames, Activision, Eidos) umowy dotyczące... wypożyczania przynależnych tym firmom gier wpiętym w Sieć ludziom! Wypożyczenie to odbywałoby się na podstawie "płać za grę" bądź wykupionej uprzednio subskrypcji, bez konieczności ściągania i instalowania - a więc całkowicie on-line! Ciekawe, kiedy uruchomią się u nas...

STEEL BEASTS - JAK CIEPŁE BUŁECZKI!

Informowaliśmy poprzednio o Steel Beasts (symulatorze A1M1 bądź Leoparda w warunkach konfliktu NATO-Układ Warszawski) wieszcząc mu świetlaną przyszłość. Miło nam powiadomić, że nie pomyliliśmy się ani na jotę: pierwszy rzut Steel Beasts sprzedał się w mgnieniu oka i producent, Shrapnel Games, zmuszony jest do wypuszczania drugiej partii! Nie przygotowali się na sukces?

GRY W KOMÓRCE!

No, jeśli komputer tam stoi... Są też tetrisy i węże w co nowszych celurach, tu jednak mowa będzie o prawdziwych grach. Pierwszą prawdziwą WAPgame mają być Gangsters (wydani przez Eidos), gra handlowa osadzona w czasach amerykańskiej prohibicji. Celem gracza będzie utrzymanie się w warunkach ostrej konkurencji (gra toczyć się będzie przeciw innym żywym WAPGangsterom), zdobycie fortuny na handlu alkoholem i bronią. Gdzie WAPNietykalni?

America

Nie tak dawno przy okazji pisania o dodatku do Age Of Empires 2 napomknąłem, że na trzecią część tej genialnej gry przyjdzie nam poczekać bardzo długo. Mam jednakże dobre wieści dla graczy zakochanych w produkcie Microsoftu. Mało znana (w zasadzie wcale nieznana) firma Data Becker pracuje obecnie nad strategią wzorowaną na Age Of Empires. Sądząc z otrzymanych materiałów, może to być wartościowa zapchajdziura, która skróci nam czas oczekiwania na Age Of Empires 3.

Ulver

Owa zapchajdziura (a może następca Age Of Empires?) nosi krótki i nieskomplikowany tytuł: America. Jak więc myślicie - gdzie została umiejscowiona akcja gry Data Becker? W starożytnym Egipcie? A może w Imperium Rzymskim? Czy też na ziemiach Inków i Majów? Wszystkie odpowiedzi są błędne, moi mili. Tym razem wylądujemy na kontynencie północnoamerykańskim i to na sławetnym Dzikim Zachodzie. Niezły pomysł. Kto z was nigdy nie marzył, aby być Indianinem lub kowbojem, i nie chciał dokopać drugiej stronie? Kto nie oglądał z wypiekami na twarzy przygód Johna Wayne'a? Pewnie większość, a zatem istnieje duże prawdopodobieństwo, że autorzy gry America trafili w dziesiątkę. Akcja rozgrywa się na przestrzeni dziewięćdziesięciu lat i obejmuje najciekawszy etap niedługiej historii USA, czyli wojnę secesyjną i podbijanie Dzikiego Zachodu. Dostępne są cztery "nacje": niebieskie kurtki (żołnierze), Indianie, Meksykanie oraz bandyci (Desperados). Wybór "nacji" ma istotne znaczenie, bo każda z nich ma swoje zalety i wady, które trzeba umieć wykorzystać. Dowodząc jedną z nich musisz w czasie kampanii opanować rozległe tereny Dzikiego Zachodu: prerie, pustynie, góry, lasy, doliny itd.

Podobnie jak we wszystkich innych grach z gatunku RTS, sukces w America opiera się w pierwszej kolejności na zdobywaniu surowców. Cztery najważniejsze to drewno, żarcie, złoto i... konie! W końcu jesteśmy na Dzikim Zachodzie, no nie? A bez konia daleko nie zajedziesz. Nie muszę chyba także pisać, jak ważną rolę odgrywają konie w działaniach militarnych. Wyobrażacie sobie armię Stanów Zjednoczonych bez kawalerii? Z surowcami nie jest jednak tak łatwo, jak wam się wydaje. Przede wszystkim nie wszędzie potrzebne nam surowce występują. Drzewa nie rosną na prerii czy pustyni, a musisz jakoś wybudować fort, budynki mieszkalne czy położyć tory kolejowe. Nie wszędzie też można wydobyć złoto, tak bardzo potrzebne do produkcji narzędzi i broni. Złoto jest chyba najbardziej wartościowym surowcem, gdyż nawet Indianie potrzebują go do wyrobu strzał (groty ze złota? - chyba autorzy trochę przesadzili). Populacja w grze dzieli się na przedstawicielki płci żeńskiej oraz twardych, typowych dla Dzikiego Zachodu facetów. Kobiety osadników i Meksykanki zajmują się przede wszystkim zbieraniem plonów oraz uprawą pól, podczas gdy mężczyźni wydobywają surowce, walczą i reperują budynki. W przypadku pozostałych dwóch nacji nie ma takich rozgraniczeń. Indiańskie squaw i kobiety bandytów wykonują te same czynności co mężczyźni. Warto również odnotować, że w czasie gry wzrasta doświadczenie podwładnych oraz w zależności od sytuacji zmienia się ich morale. Każda z postaci posiada trzy statystyki: Life, Morale oraz Experience. Inteligencja postaci ma być zresztą silną stroną America, ale nie bójcie się, że będzie trudno ukończyć tę grę. Programiści przygotowali aż dziesięć stopni trudności. Oprócz czterech kampanii można zagrać w ponad czterdzieści pojedynczych misji oraz zmierzyć się w rozgrywce sieciowej z ośmioma przeciwnikami.

Spore wrażenie wywarły na mnie screeny gry America. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że graficznie America dorównuje Age Of Empires 2. Widać dokładnie wszystkie szczegóły ubrań i broni Indian czy kawalerzystów (czapki, pióra zatknięte za opaski, a nawet kolty). Bardzo estetycznie wyglądają także wszelkie budowle, jak forty, tipi czy domki osadników. Jeśli równie znakomicie programiści przygotują animację postaci i takie ruchome efekty, jak ogień, to ciężko będzie oderwać wzrok od tego cudeńka. O tym przekonamy się za kilka miesięcy, a dzisiaj mogę jedynie napisać, że America ma sporą szansę skrócić czas oczekiwania na trzecią odsłonę Age Of Empires. □

America
Data Becker

W internecie najtaniej: www.softbox.pl

SOFTBOX

tel. (022) 865 35 50

- zryczałtowany koszt wysyłki: 7,95 zł
- termin dostawy: maks. 5 dni, przeciętny 3 dni

Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa • Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa •

Submarine Titans — GRATIS — PL — 99 zł

The Outforce — GRATIS — PL — 99 zł

Konung -Legenda Północy — GRATIS — PL — 99 zł

Ultra Gra - Aztec Empire — GRATIS — PL — 19,90 zł

Super Gra - The Fallen — PL — 29,90 zł

Super Pack — PL — 99 zł

Demise PL — GRATIS — PL — 69 zł

Zwariowany Czarodziej 1 i 2 + Bellini — PL — 99 zł

FIFA 2001 — GRATIS — PL — 139 zł

In Cold Blood — GRATIS — PL — 119 zł

Music Maker Gen. 6 — PL — 99 zł

Magix MP3 Studio — PL — 89 zł

NBA 2001 — GRATIS — PL — 139 zł

Tomb Raider 5 — GRATIS — PL — 139 zł

Red Alert 2 — GRATIS — PL — 139 zł

Colin McRae 2 — GRATIS — PL — 119 zł

Magix PlayR - Deluxe — PL — 99 zł

Sound Pool - Dance — PL — 79 zł

Sudden Strike — GRATIS — PL — 99 zł

Championship Manager — GRATIS — PL — 139 zł

Earth 2150 - Moon Project — GRATIS — PL — 69 zł

Blair Witch Project - cz. I — GRATIS — PL — 99 zł

Sound Pool - Disco — PL — 79 zł

Sound Pool - Techno — PL — 79 zł

Blair Witch Project - cz. II — GRATIS — PL — 99 zł

Enemy Engaged — GRATIS — PL — 89 zł

Road to Eldorado — GRATIS — PL — 99 zł

Arcatera — GRATIS — PL — Tel. zł

Catan — GRATIS — PL — 89 zł

Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa • Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa •

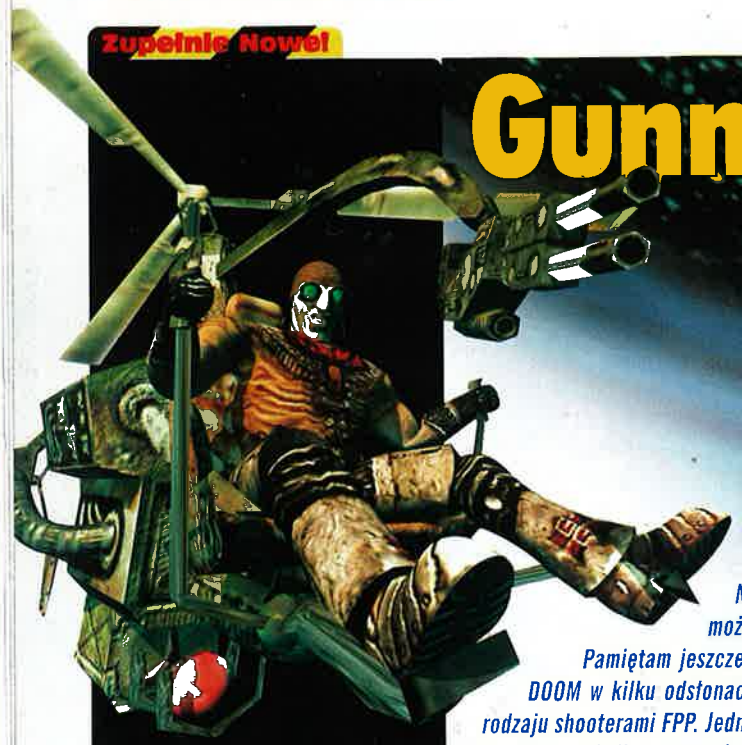
NE TYTUŁY W OFERCIE WYSYŁKOWEJ

CE VENTURA	69	CONFLICT FREESPACE PL	49	FINAL FANTASY VIII	165	INVICTUS - W cieniu olimpu	79	NEED FOR SPEED 3	59	ROLLERCASTER TYCOON DOD. ATRAKCJE	39	SWAT 3D	159
AS I PIRAT BARNABA	69	COLLIN McRea Rally 2	TEL	FLOJD	39	JACK ORLANDO	49,95	NEED FOR SPEED 4	79	SAGA GDIEW KRASNOLUDOW	69	SYDNEY 2000	139
GE OF EMPIRES II	169	COLLIN McRea Rally	99	FLY	159	JAGGED ALLIENCE 2 PL	69,95	NEED FOR SPEED 5 PORCHE	119	SEGA RALLY 2	79	THEME PARK WORLD	109
GE OF EMPIRES II CONQUERORS	169	CORSAIRS PL	69	FREESPACE 2	79	JAZZ JACKRABBIT 2	49	NHL 2000	99	SETTLERS III MISJA AMAZONEK	119	THEOCRACY	89
	49,95	CREATURES 3	99	GARFIELD TWOJE KOMIKSY PL	39	JAZZ JACKRABBIT 2 - ZIMOWE PRZYGODY	49	NHL 2001	119	SETTLERS III NOWE MISJE	49	THIEF II THE METAL AGE	159
	69	CREATURES ADVENTURES	99	GRAND PRIX WORLD 2000	99	KINGPIN	159	NHL 99	49	SETTLERS III PACK	149	THIEF - THE DARK PROJECT	99
	159	CROC 2	109	GRAND THEFT AUTO 2 PL	99	KISS PSYCHO CIRCUS	159	NIEBIESKIE BRYGADY	49	SHOGUN TOTAL WAR	119	TOCA 2 TOURING CARS	149
	119	DAIKATANA	139	GROUND CONTROL	159	NIEKOPATRA: KRÓLOWA NILU	99	ODDWORLD: ABE S ODDYSEE	49	SIM CITY 2000 K.K.K.	59	TOMB RAIDER I PRATNER COLLECTION	99
	79	DEUS EX	139	GUNSHIP	99	KNIGHTS AND MERCHANTS	49,95	PANZER ELITE	99	SIM CITY 3000 + POPULOUS	129	TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	99
	99	DIABLO	69	HALF - LIFE: GOLD	99	KRÓLIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA	69	PANZER GENERAL 3D	99	SIM CITY 3000 PL	99	TOMB RAIDER III	99
	39	DIABLO 2	159	HALF - LIFE: OPPOSING FORCE	99	KRYSZTAŁOWY KLUCZ	79	PIZZA SYNDICATE	69	SIMS: SWIATOWE ZYCIE	79	TOMB RAIDR IV	159
	79	DIABLO HELFIRE	49	HALF LIFE: GENERACJA	159	LEGO CREATOR	99	PLANETSCAPE TORMENT	159	SIN	69	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	59
	69	DIE HARD TRILOGY II	99	HEROES OF MIGHT & MAGIC I K.Z.G	49	LEGO RACERS	99	POMPEI - LEGENDA WEZUWIUSZ (2xCD)	79	SOLDIER OF FORTUNE	169	TZAR	69
		DRIVER	59	HEROES OF MIGHT & MAGIC II	99	LEMINGS PAK	49	PRINCE OF PERSJA 3D	99	STAR TREAK VOYAGER Elite Force	189	ULTIMA ON LINE RENAISSANCE	99
	59	DUKE NUKEM 3D	59	HEROES OF MIGHT & MAGIC III	79	LEW LEON - DRUGA EDYCJA	49	QUAKE III ARENA	189	STAR WARS: FORCE COMMANDER	189	UNREAL	49
	159	DUNE 2000	49	HIDDEN & DANGEROUS PACK	99	LIGA POLSKA MANAGER 2000	99	RAILROAD TYCOON	99	STAR WARS: RACER - EPISODE I	99	UNREAL TORNAMENT	99
	99	DUNGEON KEEPER 2	59	HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	69	LOMAX	49	RAILROAD TYCOON II GOLD	99	STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	99	VAMPIRE	199
	79	EARTH 2150 PL	89,95	HOPKINS FBI	69	MDK 2 + MDK	79	RAILROAD TYCOON (CD ROM)	25	EPISODE I	99	WARCRAFT II UKRSJA DELUXE	89
	99	EMERGENCY	49,95	HUGO PL	99	MIGHT & MAGIC VII PL	79	RALLY INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP	39	STARCRAFT	99	WARHAMMER - RITES OF WAR	159
	55	FARAON PL	169	ICEWIND DALE	99	MORTYR 2093-1944	59	RAYMAN 2 PL	59	STARCRAFT: BROOD WAR - MISJE	79	WIEKOKU CZASU (2xCD)	79
	69	FAUST	79	IMPERIUM GALACTICA II	119	NASCAR 2000	119	REZERWUJE PSY	89	SUPERBIKE 2000	119	WING COMMANDER PROPHECY	59
	99	FIFA 2000	79	IMPERIUM GALACTICA REPLAY	49	NBA 2000	109	ROLLERCASTER TYCOON	69	SUPERBIKE 2001	139	WORMS ARMAGEDDON	69
		FIFA 98 K.K.K.	59	INTERSTATE 82	99	NBA 99	49	ROLLERCASTER TYCOON DOD. ATRAKCJE	39	SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	59	WW 2 FIGHTER	59

Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen bez uprzedzenia

Zupełnie Nowe!

Gunman Chronicles



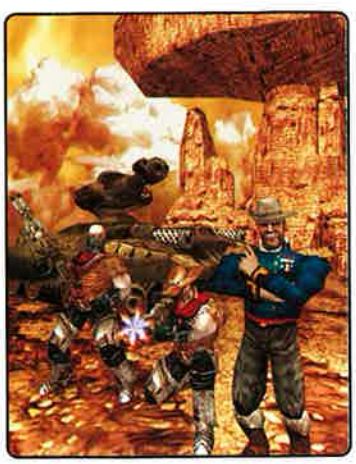
Nikt dzisiaj już nie pamięta, co sprawiło, że gry FPP zyskały tak wielką popularność. Bardzo możliwe, że nie było w tym nic dziwnego, ot po prostu - kaprys graczy lub zwyczajna kolej rzeczy. Pamiętam jeszcze czasy, gdy na monitorach naszych pecetów królował Wolfenstein 3D, później pojawił się DOOM w kilku odsłonach, aż wreszcie nastały czasy QUAKE-a. Obecnie rynek gier jest wręcz zasypywany różnego rodzaju shooterami FPP. Jedne z nich są lepsze, a inne gorsze. Powstaje również wiele gier, które wykorzystują "silnik" z innych produkcji, zazwyczaj z takich, które odniosły już pewien sukces. Podobnie jest w przypadku pozycji, nad którą pracowali ostatnio panowie z Impressions.

Dori

Ich najnowsza gra, nosząca jednoznaczny tytuł - Gunman, jest właśnie takim kolejnym tytułem wśród shooterów FPP. W jej przypadku skorzystano z engine'u, znanego nam z Half-Life'a, który, swoją drogą, należy chyba do jednych z najlepszych. Zapewnia on bardzo duże SI naszych przeciwników, co w znacznym stopniu wpływa na grywalność i zwiększa realizm rozgrywki. Oczywiście takie utrudnienie niektórych może jedynie zniechęcić do grania. No, ale przecież nie można zaspokoić oczekiwań wszystkich. Twórcy zapowiadają, że Gunman będzie łączył elementy klimatu Dzikiego Zachodu z najbardziej zaawansowanymi technologiami, czyli rodzajami uzbrojenia.

Niech jednak nikt nie myśli, że dostaniemy w tej grze możliwość korzystania z niezliczonych rodzajów narzędzi do zabijania. Ta nowoczesność w Gunmanie przejawia się w możliwości dowolnego konfigurowania naszych zabawek. Kombinacji jest wiele, bo aż trzydzieści dwie. Dzięki tej opcji będziemy mogli stworzyć nie dość, że potężną, to jeszcze - dodatkowo - odpowiadającą naszym osobistym potrzebom broń. Pomysł wydaje się bardzo dobry, czy jednak okaże się przydatny w praktyce, dopiero się okaże. Pożyjemy, zobaczymy.

Nasza przygoda rozpocznie się w dżungli zamieszkanej przez prehistoryczne gady. Od razu pojawia mi się przed oczami obraz Turoka. To jednak nie koniec naszej wędrówki. Ma ona wieść przez cztery odmienne scenerie, zapewniając nam przynajmniej czterdziestogodzinną zabawę wśród odgłosów wybuchów i terkotu podręcznej broni. Radości będzie więc co niemiara. Natomiast dla bardziej "ambitnych" graczy przygotowano wspaniały tryb do rozgrywki wieloosobowej.



Jeżeli chodzi o grafikę, to w grze ten element został utrzymany na bardzo wysokim poziomie. Wykorzystano w niej setki realistycznych tekstur. Postacie oraz potwory tworzono wręcz z zegarmistrzowską dokładnością i mają się one poruszać płynnie i naturalnie. Zastosowanie engine'u z Half-Life'a wydaje się bardzo obiecujące.

Z obietnicami jest jednak bardzo różnie... Miejmy nadzieję, że GC okaże się tak dobrym tytułem, na jaki się zapowiada. Ciekawi mnie tylko, w jaki sposób do krwawej jatki twórcy wplotą wątek fabularny, który ma być rzekomo doskonałym uzupełnieniem całego produktu.

Premiera już niedługo, więc zapewne się tego dowiemy... Trzymajcie broń w pogotowiu! □

Gunman Chronicles
SIERRA

QUAKE III

Macie chęć na machnięcie sobie gierki na engine Q III? Proszę bardzo, id ustaliło oficjalny cennik. I tak za pojedynczy tytuł zapłacić trzeba jedynie 300 000 $ jako zaliczkę na poczet sumy stanowiącej 8% dochodu ze sprzedaży tejże gry. Drogo? No to co powiecie na engine Q2? Jedynie 125 000 $, bez konieczności rozliczania się ze sprzedaży. Wciąż za dużo? 10 000 $ za engine Q (nawiasem mówiąc: kod źródłowy Q został upowszechniony w zeszłym roku).

AQUA=AQUANOX

Massive Development zmienili nazwę sequela ich Archimedian Dynasty z Aqua na AquaNox. Nowa nazwa ma według nich mroczniejsze brzmienie.

NVIDIA ODKRYWA CHINY!

A ściślej - rynek chiński. Innymi słowy, podpisała umowę dotyczącą wyposażenia komputerów największego chińskiego producenta w procesory TNT2 M64. Gdzie diabeł nie może, tam NVidię pośle...

AMD VS. INTEL, RUNDA KOLEJNA

Athlony 1.2 GHz już w sprzedaży.

HEROES III COMPLETE

W Stanach Zjednoczonych i Kanadzie w sklepach pojawiło się coś, o czym marzą zapewne miłośnicy Heroes of Might & Magic III. To coś, wydane pod nazwą Heroes III Complete, składa się z Heroes of

CZY POZWOLISZ AZTEKOM PODBIĆ EUROPĘ?...

ULTRA GRA

2xCD

PRZEDSTAWIA

CENA 19,90 zł

Aztec Empire

Puść wodze fantazji: Aztekowie przekroczyli Atlantyk i próbują zawojować Europę. Któż oprze się tak potężnemu wrogowi? Kiedy przejmujesz rolę dowódcy, przyszłość ludzkości zostaje złożona w twoich rękach!

Aztec Empire to oryginalna strategia militarno-ekonomiczna na 2 x CD. Stronami konfliktu są 3 znacząco różniące się od siebie rasy, z wieloma misjami zarówno dla pojedynczego gracza, jak i do zabawy w sieci. Gra zawiera ponad 20 minut pełnoekranowych renderowanych filmów, edytor scenariuszy i jednostek oraz ponad 20 minut muzyki!

profesjonalna polska wersja językowa PL

Pod koniec listopada w kioskach i w dobrych sklepach z grami!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce.
Do każdej gry niespodzianka gratis

AAAG NEW MEDIA GENERATION

WWW.ULTRAGRA.PL

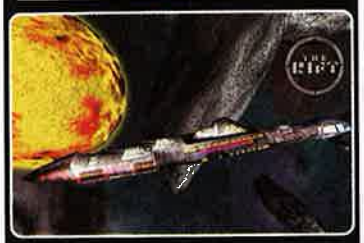
Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Zupełnie Nowe!

Might and Magic III, Heroes III: Armageddon's Blade oraz Heroes III: The Shadow of Death, co w praktyce przekłada się na ponad 200 map i scenariuszy i wiele, wiele setek godzin gry! Kiedy u nas, proszę dystrybutora?

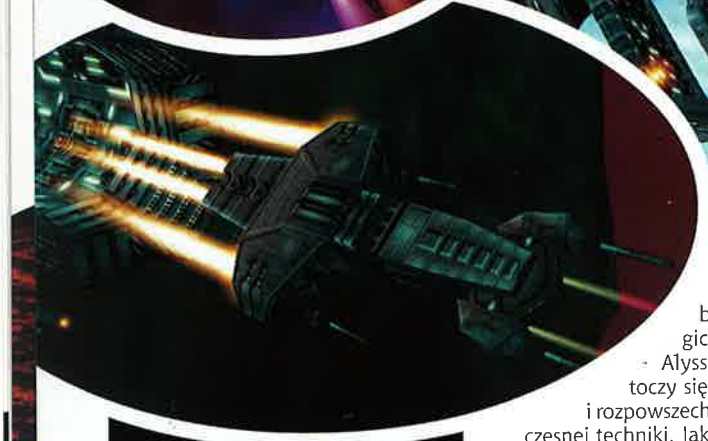
THE RIFT

Ma to być kamień milowy w kategorii RTS. Niestety tak do końca nie wiemy czemu, bo twórcy - ThrushWave Technology - wykazali się spartańską wręcz małomównością. No, ale premiera ma nastąpić pod koniec roku, więc się przekonamy. Wiadomo tylko, że akcja osadzona jest w kosmosie...



POWROTY DO KORZENI...

Seneca Menard opuścił ION Storm po to, by wylądować w... id Software. Niegdysiejszy szef projektu Anachronox, Lee Perry, dołączył do niegdysiejszego id-owca Zoida. Z id-eś powstał, do id powrócisz?



THE GALAXIAN

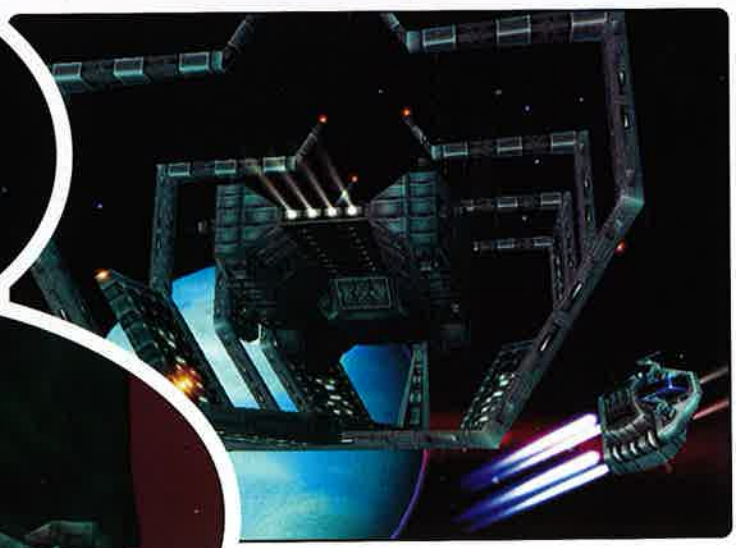
To remake popularnej ongiś kosmicznej strzelanki z automatów. Dziś naturalnie w 3D z możliwością wyboru 3 stron konfliktu. Producent: Hass Tech Interactive.

Nie tak dawno temu rynkiem strategii pecetowych dziejących się w czasie rzeczywistym wstrząsnęło pojawienie się gry rewolucjonizującej ten gatunek: Homeworlda. Tymczasem Strategy First się odgraża, że ich nowa produkcja rozłoży dotychczasowego króla na łopatki... Poczekamy, zobaczymy.

Qn'ik

O.R.B. (Off-World Resource Base), bo o niej mowa, ma być trójwymiarową strategią w RT, osadzoną po raz kolejny w próżni. Jako dowódca jednej z dwóch ras (Malus lub Alyssians, o których za chwilę) gracz będzie mógł kontrolować ogromną flotę statków, prowadząc tym do wygranej i, jak to zwykle bywa, filmiku końcowego.

Trzeba przyznać, że wybór rasy nie będzie zależał od tego, czy graczowi bardziej podoba się zielony kolor czy żółty. Będzie się można wręcz kierować swoimi przekonaniami! Malus walczą o honor, ale jednocześnie nie stoją na wysokim szczeblu technologicznym, a dla Alyssians wojna toczy się o dominację i rozpowszechnianie nowoczesnej techniki. Jak wielokrotnie się to działo w historii, na pytanie, czy jesteśmy za "dobrymi" Indianami, czy za "złymi" kolonizatorami, musi odpowiedzieć sobie gracz. Muszę przyznać, że wybór nie jest aż tak prosty, jak by się wydawało...



O.R.B. jest grą w pełni trójwymiarową, z wszelkimi tego konsekwencjami. Nie tylko nasze jednostki mogą się poruszać w dowolną stronę - przeciwnicy też mają taką możliwość. Już to czyni grę nieco bardziej skomplikowaną od przeciętnego eRTeeSa. Należy mieć baczenie na cały pierścień asteroid (na którym to właśnie akcja się dzieje), pilnować baz wydobywczych, oczekiwać ze wszystkich stron ataku, ale i samemu atakować na wielu poziomach naraz, używając przy tym jak największej liczby cennych (i potrzebnych chociażby do obrony zasobów) jednostek! Co jak co, ale łatwe to z pewnością nie będzie!

Teraz może nieco technicznych szczegółów. Gra ma oferować różne kampanie, technologie i sposoby prowadzenia walki dla obu ras. Szkoda, że autorzy nie pokusili się pójść za przykładem choćby nieśmiertelnego Starcrafta - jedna rasa więcej by nie zaszkodziła... Muzyka ma się dynamicznie zmieniać w zależności od tego, co dzieje się na ekranie. Środowisko gry też będzie interaktywne. Jest nim pas asteroid, które, jak to asteroidy, będą krążyć z różną prędkością (!) po orbicie. Na tych większych będzie można budować fabryki, kopalnie, a nawet sekretne bazy.

Postępy i wynalazki w grze nie pozostaną bez śladu w grafice - wiele upgrade'owanych elementów podczas gry może się zmienić. Patrząc na grafikę, ciężko nie zauważyć uderzającego podobieństwa do Homeworlda. O.R.B też ma oferować podobne do swojego wielkiego poprzednika tryby graficzne (między innymi standardowy już wybór pomiędzy 16 a 32-bitowym kolorem). Dla lubiących zabawę w malowanie autorzy przewidzieli też możliwość wstawienia własnego logo dla każdego szwadronu w grze.

Nie zapomniano również o graczach usieciowionych - ci będą mogli bezproblemowo poszaleć po wszelkich kablach. Co ciekawe, kabel nie kij - dwóch końców nie ma (wiem, wiem: proca ma trzy), więc i rozgrywka multiplayer dla grających w Off-World Resource Base będzie dostępna dla ośmiu graczy! Nie wiem, jak to ma dokładnie wyglądać, skoro w grze dostępne są tylko dwie rasy, ale fakt jest faktem - zapowiada się kolejna bardzo dobra gra dla usieciowionych.

Na stronie producenta dostępny będzie za darmo edytor kampanii i - uwaga - cut scenek. Nie wiem dokładnie, na czym będzie on polegał, ale z tego, co piszą autorzy, wynika, że będzie można zaprojektować i napisać scenariusz do własnego filmiku... Sympatyczna możliwość, godna powielenia!

A premiera? Autorzy mówią, że należy się jej spodziewać na początku nowego, XXI, wieku. □

O.R.B.
Strategy First

Znakomity kosmiczny RTS 3D - już w sprzedaży!

dobra cena • dobra cena • 99 zł

profesjonalna polska wersja językowa • PL CODA

THE OUTFORCE

Podbój kosmosu - to brzmi dumnie... Kiedy Ziemianie zjawiają się w systemie gwiezdnym Epsilon Eridani, trafiają na galaktyczną wojnę między dumnymi wojownikami Criona a korpulentnymi, podobnymi do żółwi Gobińczykami. Po krwawych walkach pokój jest blisko, gdy nagle bez śladu znika stara, opuszczona stacja przestrzenna służąca dotychczas za miejsce negocjacji. Zdrada, spisek, prowokacja?...

- **RTS rozgrywający się na polu bitwy w przestrzeni kosmicznej**
- **Trzy rasy i ponad 120 jednostek**
- **Innowacyjne urządzenia i jednostki, takie jak holowniki, jednostki fazujące i samodestrukcyjne**
- **Możliwość automatyzacji konstrukcji, poruszania i atakowania.**
- **Sztuczna inteligencja z genetycznym algorytmem uczenia się**
- **Efektowna fizyka z falami ciśnieniowymi, kolizjami i oddziaływaniem grawitacyjnym**
- **Zaawansowany system pisania ciekawych scenariuszy**
- **Bogate opcje sieciowe, zarówno do gry w LAN i Internecie**

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Do każdej gry niespodzianka gratis.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

PAN Interactive Sp. z o.o.

03 GAMES

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Zupełnie Nowe!

NEW LEGENDS - DEAD?

Taki tytuł nosiła strzelawa FPP na engine Unreala. Ale Infogrames doszedł do wniosku, że gierka nie pasuje do ich strategii rozwoju firmy. I po grze. Ale - być może - twórcy poszukają kogoś, komu ta gra pasuje... Kurczę, komu mogła przeszkadzać strzelawa na Unrealu? Toż to maszynka do zarabiania, jak mniemam.

BALDUR'S I HOMEWORLD?

No właśnie, co może łączyć te dwie gry? Pewnie Ben Smedstad, człowiek odpowiedzialny za produkcję BioWare'owego Baldur's Gate II: Shadows of Amn, który teraz dołączył do Relic Entertainment, by zająć się sequelem doskonałego Homeworld! Nie ważne, co - ważne, że najlepsze?

DARK REIGN - KOLEJNE MAPY

I kolejna mapa multiplayowa do świetnego Dark Reign 2 (Activision) pojawiła się na stronie producenta...

GALACTIC CIVILIZATIONS

Nowa gra Stardock Systems to strategia rozgrywana w turach, z akcją osadzoną w kosmosie. Jak zawsze (niemal) chodzi o zdobycie władzy nad Uniwersum. Wojny, prace badawcze, handel, dyplomacja, eksploracja nowych światów... Premiera w początku przyszłego roku.

SIGMA, CZYLI DNA

Twórcy Homeworlda lubią zmiany skali. Z kosmosu przeskoczyli do mikrokosmosu. Ich najnowsza gra, Sigma, naturalnie strategia, pozwoli nam na manipulacje genetyczne - pogrzebiemy w chromosomach 15 000 gatunków istot! Wszystko naturalnie celem stworzenia maksymalnie efektywnej broni biologicznej. Wyobrażacie sobie skrzyżowanie skorpiona z wielorybem i kondorem? Ja tak, ale tylko po większych imprezach - i budzę się wtedy zlany zimnym potem...

HALF-LIFE: PLATINUM

Sierra zapowiedziała wydanie platynowej wersji ich największego chyba jak dotychczas hitu: Half-Life. Half-Life: Platinum zawierać będzie oryginalnego H-L-a, Team Fortress 1.5, Half-Life: Opposing Force, Counter-Strike i inne najlepsze mody stworzone przez fanów gry. Data wydania: być może jeszcze przed świętami.

DIABLO II V. 1.5?

Blizzard zapowiedział Diablo II Expansion Set (podtytuł: Lord of Destruction). Nie będzie to jednak zwyczajny dodatek; to rzecz, która ze starego (?),

EMPEROR
BATTLE FOR DUNE

Dune II, powszechnie uważana za pierwszego pełnokrwistego RTS-a, ma szansę na kolejny powrót. Po niezbyt udanym (choć, jak dla mnie, to wręcz fatalnym) Dune 2000 Westwood ponownie przypomniał sobie o swoich korzeniach i oficjalnie zapowiedział kolejną grę z rolami głównymi obsadzonymi przez Atrydów, Harkonnenów i Ordosów (osobisty wynalazek zachodniego lasu, ale to przecież ich gra i do kontynuacji mają prawo - chyba...), która jednocześnie będzie pierwszym wejściem firmy na rynek strategii w pełnym 3D.

Allor

Mimo chwalenia się tym trzecim wymiarem, dostępne obecnie oficjalnie screeny wyglądają raczej niezbyt przełomowo, ale na szczęście grafika nie jest jedynym asem, jaki Westwood zamierza w dniu premiery rzucić na stół - co zresztą dobrze o nich świadczy, bo przecież w strategiach grafika ma znaczenie najwyżej drugorzędne. Znacznie istotniejsze jest przecież choćby rozbudowanie kampanii, liczba jednostek czy odpowiednio urozmaicony zbiór map.

Ale o to martwić się nie musimy. Zresztą zmian jest tu o wiele więcej, a zaczynają się już w momencie wyboru strony. Owszem, wcielić się będzie można tylko w znanych z poprzednich odsłon Atrydów, Harkonnenów i Ordosów, ale dodatkowo, niejako gościnnie, w Emperorze wystąpi jeszcze pięć pomniejszych domów, z którymi będzie się można sprzymierzyć! A każdy z nich to dodatkowe (i oczywiście unikalne!) zdolności oraz uzbrojenie, więc narzekanie na małą różnorodność raczej nam nie grozi. Zresztą wiele jednostek będzie miało dwa tryby walki - szturmowy i obronny (coś à la Siege Tanki ze Starcrafta) - a to brzmi całkiem miło.

Podobnie ma się sprawa z terenem walk. Nie będziemy już mieli do czynienia jedynie z pustynną Arrakis, gdyż boje przyjdzie nam toczyć także na morzach i oceanach Caladanu, w postindustrialnych ruinach Geidi Prime, tudzież lodowych pustkowiach Sigma Draconis. Ale w tym wszystkim i tak najważniejszy jest fakt, że będziemy mogli samodzielnie wybrać drogi do zwycięstwa! Jak bowiem z materiałów prasowych wynika, oprócz części taktycznej (czyli tego, co zazwyczaj stanowi jedyną składową RTS-ów) znajdzie się tu jeszcze miejsce dla części strategicznej! Z planowaniem kolejnych ruchów, przerzutami wojsk i tego typu smaczkami - ech, nie jest to może jakaś supernowość, ale przyznacie chyba, że nadal brzmi to co najmniej nieźle, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę, że map ma być ponad trzydzieści, a misji - ponad 100!

Dodatkowym bonusem będzie polityczna intryga, stanowiąca podstawę warstwy fabularnej, grający w niej aktorzy - między innymi Michael Dorn ("Star Trek: The Next Generation"), Vincent Schiavelli ("Ghost", "Man on the Moon", "Batman Returns") i Musetta Vander ("The Cell", "Wild Wild West") - oraz gra sieciowa, w tym także i kooperatywna kampania.

Całość zapowiada się więc całkiem nieźle, ale do premiery jeszcze trochę czasu zostało - w materiałach widnieje jedynie rok 2001 i nic bliższego... Ale ja tam trochę jeszcze poczekać mogę, byleby tylko gra była czymś więcej niż odgrzaną Dune 2000, bo takie danie byłoby niezwykle ciężkostrawne. □

Emperor: Battle for Dune
Westwood

Polska - bardzo udana - odpowiedź na G-Police, inspirowana klimatami z Blade Runnera z grafiką dużo lepszą od Descenta III.
Cd Action

...Widok ogromnego, żyjącego własnym życiem miasta ma w sobie coś urzekającego. Dodatkowo, podczas gry cały czas będziesz odkrywał jego drugą stronę - brudną, epatującą agresją i przemocą. Naprawdę warto poświęcić na to kilka wieczorów...
Secret Service

...Crime Cities spokojnie może konkurować nawet z produktami zachodnimi i to nawet z tymi najlepszymi... Gra jest naprawdę dobra, rozbudowana i przyjemna. Zadbano o ciekawy tryb multiplayer i jeszcze ciekawszego singla, do tego dochodzi naprawdę dobra oprawa audiowizualna...
Input/Output

Akcja gry dzieje się w trzech różnych miastach. Takich projektów nie powstydziliby się twórcy BLADE RUNNERA i PIĄTEGO ELEMENTU.
Click

...Crime Cities jest wielkim krokiem dla Polski w dziedzinie produkcji gier komputerowych, otrzymaliśmy wreszcie grę, która jest zabójcza pod względem grafiki i muzyki...
Valhalla

Cyberpunkowy klimat, sensacyjna fabuła i nieustająca akcja!

Gra, na którą czekaliśmy wszyscy. Crime Cities już w sprzedaży !!!

Szukaj w sieciach salonów Media Markt, Empik, Vobis, Selgros i wszystkich dobrych sklepach komputerowych

CD ACTION: 9+/10 SECRET SERVICE: 8/10 INPUT OUTPUT: 90/100

CLICK: 5/6 VALHALLA: 9+/10 ŚKG: 9/10

techland

ZAMÓW JUŻ DZIŚ !
Sprzedaż wysyłkowa: tel. 062 73 72 739
e-mail: sprzedaz@techlandsoft.com

Więcej informacji oraz ofertę specjalną znajdziesz na stronie:
www.crimecities.pl

Crime Cities

Zupełnie Nowe!

dobrego (?) Diablo II zrobi coś zupełnie innego - lepszego. Jak? M.in. poprzez dodanie dwóch nowych postaci (Zabójcy i Druida), jednego całkowicie nowego aktu (Wyżyny Barbarzyńców), stworów i potworów, broni i przedmiotów itd. Premiera tego "a--must-have" dla każdego diablofana - pierwsza połowa 2001 roku.

THE DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE

Pamiętacie jeszcze o tej zbliżającej się wielkimi krokami grze (taktyczna turówka) twórców pierwszego UFO, która ma naprawiać to, co zrobiła z serii Apocalypse? Jeśli nie, obrazek wam ją przypomni:

FUZJA

IM Group Sp z o.o., największy polski dystrybutor i wydawca multimedialnych programów rozrywkowych i gier połączy się z Bohemia Interactive, czeską firmą o podobnym profilu. Nowo powstała firma zostanie zasilona kapitałowo przez DBG Osteuropa-Holding, prywatny fundusz inwestycyjny, specjalizujący się w inwestycjach w Europie Środkowej i Wschodniej.

Oczekuje się, że połączona firma, której nazwa brzmieć będzie ENGRAM Entertainment, osiągnie w 2000 roku obroty w wysokości 10 milionów EUR. W kolejnych latach ENGRAM Entertainment zamierza dalej rozwijać swoją działalność dystrybucyjną w krajach Europy Środkowo - Wschodniej, a także poszerzać dotychczasową działalność firm-założycieli w dziedzinie wydawania gier i rozrywki w Internecie.

Championship Surfer

Firma Mattel, znana dotychczas ze sprzedaży lalek Barbie, coraz mocniej zaznacza swoją obecność na rynku gier komputerowych. Po wydaniu całkiem udanego erteesu Warlords Battlecry szykuje nam kolejne niespodzianki. Co mnie osobiście cieszy, wygląda na to, że Mattel nie zamierza prowadzić polityki "gry dla maluchów". Trzy produkty, które właśnie powstają, są skierowane raczej do szerokiego grona komputerowych maniaków.

Ulver

Widziałem już różne dziwadła mające symulować tak egzotyczne sporty, jak jazda figurowa czy snowboard, ale pierwszy raz mam do czynienia z symulacją surfingu. Nazwałem produkt Mattel symulacją nie bez powodu, bo, wyobraźcie sobie, postarano się nawet o modeli służących za motion capture. Grupka zawodowców z Australii musiała się zdrowo napocić (i zmoczyć), abyśmy mogli sobie później popykać w tę gierkę.

Realizm jest podobno niespotykany (tak zawsze piszą producenci w presspackach, a co tak naprawdę nic nie oznacza, bo papier jest cierpliwy... ale skoro oni tak twierdzą, to ja to powtarzam, na ich odpowiedzialność). Do dyspozycji leniwego pływaka (leniwy jest ten, kto siedzi w domu przed kompem, zamiast samemu spróbować swoich sił na jakiejś kałuży!) oddano takie tryby rozgrywki, jak Championship, King Of The Waves, Rumble Mode, Freestyle, Arcade oraz Trening. Nie zabrakło również opcji gry wieloosobowej dla ośmiu osób przez sieć.

W celu zwiększenia realizmu autorzy postarali się o wybór deski (sześć możliwości), a także, dla bardziej wytrawnych surferów, pogody. W większości rozgrywek punkty dostaje się za wykonywanie przeróżnych dziwnych ewolucji, a w trybie Arcade gracz musi unikać przeszkód znajdujących się na torze. Czy o czymś zapomniałem? Chyba trzeba tylko dodać, iż zawody rozgrywać się będą w ośmiu różnych sceneriach, a wymagania sprzętowe nie są zbyt wysokie. Do gry wystarczy P 166 z 32 MB RAM. Choć naturalnie 3x szybszy procesor, 2x tyle pamiątki i akcelerator - widziane nader mile. Premiera? No cóż, w roku 2001. Tyle wiem... □

Championship Surfer
Mattel

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PUZZLE station

JUŻ W SPRZEDAŻY za 39 zł

50 ARCADE POZIOMÓW + 50 PUZZLE POZIOMÓW = 100% zabawy!

COPYRIGHT (C) NINAI Games Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NINAI GAMES

wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB pamięci, CD-ROM

TopWare INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (022) 81 20 216, fax (022) 81 20 204, www.topware.pl, email: sales@topware.pl

STR. 189 PRZEKAZ

MIKO

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

Numery kupowane w kiosku:

12 numerów x 16,99 zł = 203 zł 88 gr
(+ 3 zł za każdy numer z 3 CD)

6 numerów x 16,99 zł = 101 zł 94 gr

3 numery x 16,99 zł = 50 zł 97 gr

Specjalne ceny w prenumeracie

12 numerów x 12 zł = 144 zł
(oszczędzasz prawie 60 zł czyli dostajesz prawie cztery numery CDA za darmo!)

6 numerów x 13 zł = 78 zł
(oszczędzasz prawie 24 zł)

3 numery x 14 zł = 42 zł
(oszczędzasz prawie 9 zł)

Ostatni raz w grudniu!

Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)

3/99

6/99

10/99

11/99

12/99

01/2000

02/2000

ŁAJ z CD-Action

przez cały rok!

Pamiętaj: *jeśli w grudniu zamówisz prenumeratę, przez cały rok będzie odwiedzał Cię listonosz -* **TWÓJ OSOBISTY MIKOŁAJ**

Gwarancja utrzymania niskiej ceny

= 0zł

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: prenumeratę rozpoczynającą się od lipca opłacamy najpóźniej do 15 maja, decyduje data stempla pocztowego.

Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Jak uzupełnić przekaz?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już żadnych numerów z 96 r. ; z 97 r. : z 98 r. ani 1, 2, 3/99 r. !!!

- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł i 13zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Rom-ów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 8-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9 do 11.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@silvershark.com.pl

Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszną sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysyłać. Prosimy, błagamy wręcz na kolanach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysyłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypiemy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciliście!

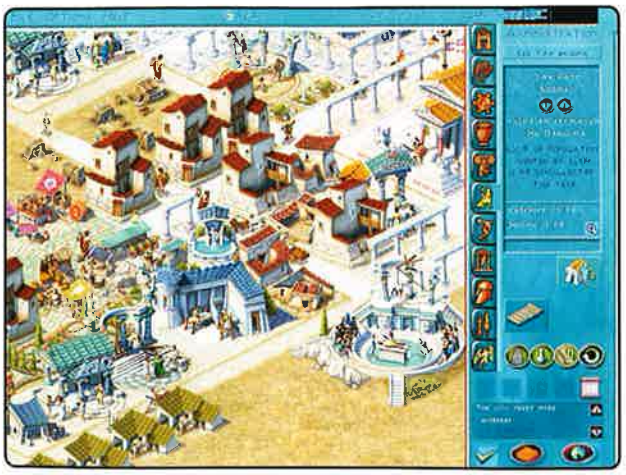
ZEUS: PAN OLIMPU

"Na owym buku Zeusa, właśnie jak dwa sępy.
Z obydwu stron ściśnione usiadły zastępy:
Gęste dzidy srożeją i twarde przyłbice.
Jak srogi widok morza, gdy smutne ciemnice
niesie zrywającego się Zefiru wianie:
Tak srodzy się wydają Grecy i Trojanie."

HOMER

Te słowa Homera, jakie możemy przeczytać w "Iliadzie", pasują doskonale do najnowszej produkcji Impressions Games wydanej przez Sierrę. Gra ta jest kolejną, po Cezarze 3 (właściwie po całej trylogii - Cezar) i Faraonie, pozycją pozwalającą na rozbudowywanie, zarządzanie i władanie miastami starożytnych cywilizacji. Tym razem jednak nasze miasta będą rosnąć zgodnie z myślą techniczną i duchem hellenistycznym. Autorzy nie musieli długo się zastanawiać, by dojść do wniosku, że świat mityczny Grecji jest równie intrygujący i pociągający dla przeciętnego gracza, co wspaniały Egipt lub wieczny Rzym.

Ostatnio dość często pojawiają się i później wpadają w ręce wygłodniałych graczy (moje także) produkcje, które nawiązują w pewien sposób do historii starożytnej. Jest to chyba podyktowane pewnego rodzaju modą, która zapanowała w świecie rozrywki i która w rezultacie doprowadziła do powstania nawet seriali telewizyjnych nawiązujących do tego tematu. Myślę tu oczywiście o walecznym duecie Herkulesa i Xenny. Filmy te dogłębnie drążą tematy mitów greckich, rzymskich, celtyckich, skandynawskich i wszystkich innych, jakich może zapragnąć młody miłośnik historii. Taka strategia firm produkujących gry jest chyba bardzo wskazana, przecież lepsza jest gra, która uczy czegoś praktycznego i kulturalnego, od produkcji pozbawionej sensu i dobrego gustu (o brutalności nie wspominając). Każdy oczywiście powinien zdawać sobie sprawę z tego, że produkty te nie są doskonałe i pod względem realiów historycznych odbiegają w dużym stopniu od prawdy, ale w rozgrywce nie powinno to nikomu przeszkadzać.



TYTUŁ: Zeus: pan Olimpu

PRODUCENT: SIERRA

www.play-it.pl

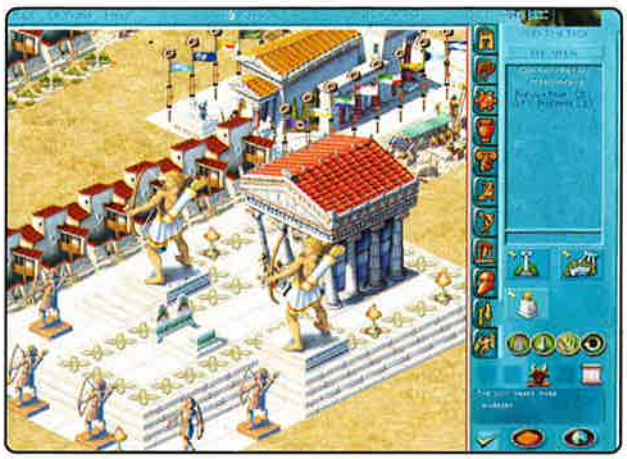
Ja wychodzę właśnie z takiego założenia i dlatego z ogromną przyjemnością oraz z zapałem godnym prawdziwego fana strategii przystąpiłem do rozgrywki w najnowszą grę Sierry i Impressions Games. Zeus: pan Olimpu, bo taki jest tytuł owego cukiereczka, pozwala nam zająć się rozbudową miast helleńskich. Jeśli sięgniecie do wspomnień z lekcji historii, to powinno wam się przypomnieć, że starożytna Grecja była podzielona na liczne państwa-miasta. Te miasta nie były skupione w żadną większą organizację państwową, a pomimo to wszyscy ich mieszkańcy wierzyli w tych samych bogów i w swe wspólne hellenistyczne pochodzenie... Gdy któremuś z miast zagrażał jakiś kataklizm lub barbarzyńscy najeźdźcy, wtedy wszystkie państwa-miasta łączyły swe siły i wspólnie próbowały zażegnać niebezpieczeństwo grożące Helladzie.

Tak samo się rzeczy mają w Zeusie: panie Olimpu, tutaj dodatkowo sprawa rozbudowy państwa-miasta wydaje się mieć dużo większe znaczenie, niż to było w przypadku Faraona czy Cezara.

Zacznę jednak od początku. Po uruchomieniu gry naszym oczom ukazuje się ładne intro. Wprowadza ono nas we wspaniały klimat mitologicznej Grecji, w której bogowie wędrują po ziemi, przyglądając się życiu zwykłych śmiertelników (i płodząc półbogów).

Gra oferuje nam kilka przygód do wyboru. Musimy więc zdecydować się, czy chcemy uczestniczyć w batalii o Troję, czy może w wojnie peloponeskiej. Autorzy przygotowali także misje treningowe. Każdy, kto grał w Faraona czy starszego Cezara, nie będzie miał żadnych problemów z rozgrywką w Zeusie: panie Olimpu. Co prawda menu uległo pewnym zmianom kosmetycznym, a niektóre opcje zostały rozbudowane, ale i tak te różnice są minimalne.

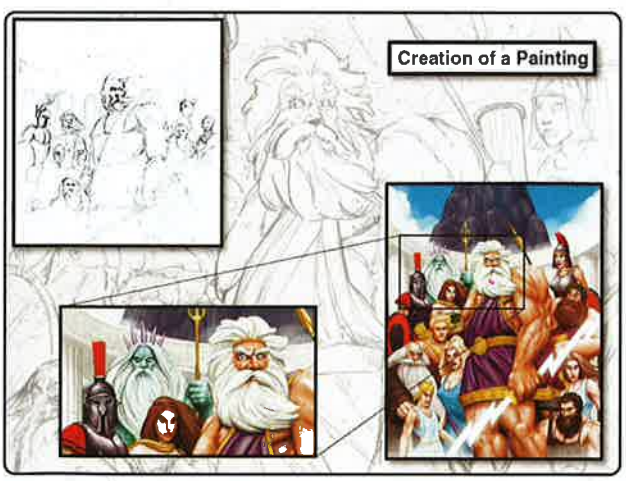
Podczas gry musimy zajmować się wieloma sprawami związanymi z podstawowymi potrzebami Greków. Hellada to kraj pagórkowaty i górzysty i dlatego większa część zamieszkujących ją ludzi zajmuje się wypasem owiec,



dzięki nim uzyskujemy wełnę, i kóz - z ich mleka wyrabiamy przepyszne sery. Oczywiście w Grecji nie można było zapomnieć o wyrobie wina. Nie zabrakło także pszenicy - pozwala wyżywić ludzi i konie.

Każdy z was powinien pamiętać, że to właśnie Grecja zapoczątkowała organizowanie igrzysk olimpijskich. Nie wyglądały one, co prawda, tak, jak te znane z dzisiejszych czasów, ale pełniły równie istotną rolę. Chcąc, by mieszkaniec naszego miasta-państwa zabłysnął wśród innych na igrzyskach, będziemy musieli odpowiednio go wyszkolić, a nie jest to rzecz łatwa. Gdy w końcu odniesiemy upragnione zwycięstwo i nasze miasto zdobędzie sławę, będziemy mogli wznosić monumenty. Tych dzieł, podkreślających naszą wartość, jest całkiem sporo. Możemy więc wznieść pomnik na cześć zwycięstwa nad wrogą armią, za sukcesy na poszczególnych olimpiadach, a nawet za to, że ostatnie lata w naszym miasteczku były szczęśliwe i obfite. Monumenty są bardzo istotne dla życia przeciętnego mieszkańca. Im więcej ich jest, tym szczęśliwsi są obywatele.

Ważnym elementem w Zeusie: panie Olimpu jest ekran mapy świata. Na nim podejmujemy decyzje związane z wymianą handlową oraz z działaniami wojennymi. Poza tym możemy tu również zażądać od któregoś z miast-państw daniny, np. pieniędzy lub jakiegoś produktu, spełnić żądanie inne-



go miasta oraz podarować komuś drobny prezent. Z myślą o przyszłości miasta warto dbać o utrzymywanie z innymi miastami Hellady dobrych stosunków dyplomatycznych. Ułatwia to w znacznym stopniu rozwój handlu, a co za tym idzie - pozwala rozbudowywać się naszemu miastu. Dlatego wysyłanie podarunków jest jak najbardziej pożądane, rzec by nawet można - wysoce humanitarne.

Od strony graficznej Zeus prezentuje się całkiem dobrze. Postarano się również o to, by grafika gry utrzymana była w klimacie starożytnej Grecji. Myślę, że cała architektura Zeusa: pana Olimpu powinna przypaść wam do

gustu. Wspaniałe domostwa, wyniosłe sanktuaria bogów, rzędy kolumn: jońskich, doryckich i korynckich - czuje się klimat śródziemno-historyczno-morski :). Albo wyobraźcie sobie hoplitów - dumnych, dobrze uzbrojonych i gotowych na wszystko wojowników... Skoro już wspomniałem o armii, to może warto powiedzieć parę słów na jej temat. Przede wszystkim w Zeusie: panie Olimpu nie uświadczymy czegoś, co nazwać można barakami czy koszarami wojskowymi. Nie oznacza to, że nie ma możliwości rekrutowania ludzi, a co za tym idzie - wystawiania armii. Znów przypomnę wam trochę historii. W starożytnej Grecji każdy wolny obywatel, którego stać było na zakupienie bardzo drogiego ekwipunku wojskowego, miał obowiązek służyć swojej ojczyźnie jako żołnierz. W grze jest podobnie, zamiast budowy baraków i innych standardowych budynków związanych z armią, mamy do dyspozycji stawianie rezydencji, w których zamieszkują bogaci, wolni obywatele. W odróżnieniu od zwyczajnych mieszkańców, elitę stać na zakup konia, ekwipunku żołnierskiego i oczywiście wina.

Podczas batalii do naszej dyspozycji będą hoplici, których możemy wykorzystać w kampaniach zewnętrznych. Ponadto w naszym pałacu stacjonować będą regularne oddziały wykorzystywane tylko i wyłącznie do obrony naszego miasta-państwa. Dodatkowo możemy korzystać z posiłków dostarczanych z miast sojuszniczych. Z pomocą przyjść mogą nam także, ale tylko wtedy, gdy się bardzo postaramy i spełnimy pewne warunki, mityczni bohaterowie. Do batalii morskich użyjemy oczywiście trójrzędowców. Powinniście je pamiętać z wojen, jakie Grecja toczyła z Persją. Na koniec pozostała jeszcze jedna kwestia. Chodzi oczywiście o bogów starożytnej Grecji. Panteon z Zeusa: pana Olimpu jest już bardziej dopracowany niż ten, który znamy z Faraona. Niestety nie oznacza to wcale, że jest idealny. Co się tyczy samych bogów, to nie przesiadują oni ciągle na szczycie Olimpu, popijając boski nektar i ambrozję. Często schodzą na padół ziemski i interweniują w życie śmiertelników. Bogowie czasami są jedyną nadzieją na uratowanie miasta, dlatego warto zabiegać o ich względy i przychylność.

Do zalet gry zaliczyć należy: bardzo przyjemną grafikę w rozdzielczości 800 x 600 lub 1024 x 768, dodatkowo niezbyt duże wymagania sprzętowe oraz miłą dla ucha muzykę, która w nieodzowny sposób kojarzy nam się ze starożytną Grecją. Wszystko to w połączeniu z walorami historycznymi i mitologicznymi pozwala sądzić, że gra zdobędzie serca wielu graczy. □

β

STARSHIP TROOPERS™

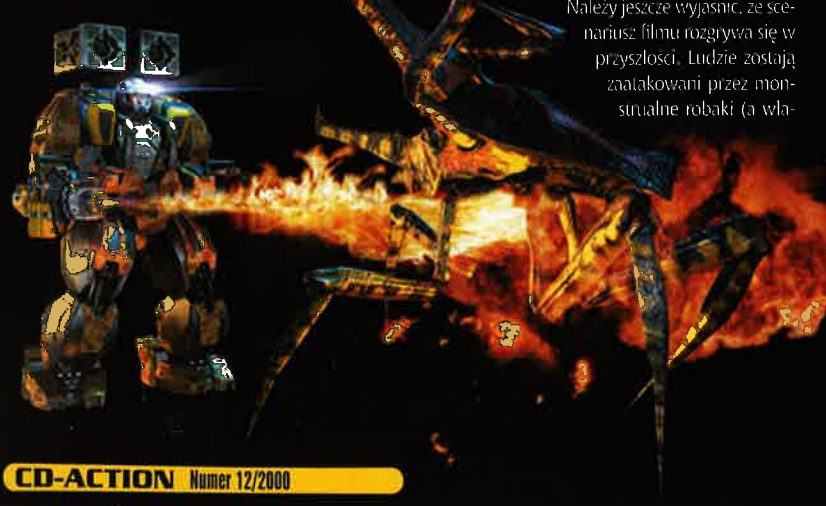
TYTUŁ: Hasbro Interactive

PRODUCENT: CD Projekt

Czarny Iwan

Robert Heinlein to pisarz, który w swoim dorobku ma wiele świetnych powieści fantastycznych. Był jednym z największych i najpopularniejszych autorów fantastyki w latach 50 i 60. Jego najbardziej znane książki to: "Władca marionetek", "Luna to surowa pani", a także "Żołnierze kosmosu" (w innym tłumaczeniu "Kawaleria kosmosu"). Właśnie ta ostatnia powieść, wydana w 1959 roku, została zekranizowana przed Paula Verhoevena (na pewno niektórzy widzieli też filmową wersję "Władcy marionetek"). Film można było obejrzeć również w polskich kinach, cieszył się zresztą sporym powodzeniem. Trudno się temu dziwić, bowiem Verhoeven był reżyserem takich kinowych hitów, jak "Pamięć absolutna" i "Robocop".

Należy jeszcze wyjaśnić, że scenariusz filmu rozgrywa się w przyszłości. Ludzie zostają zaatakowani przez monstrualne robaki (a właściwie sami prowokują ten atak). Walkę z zabójczymi owadami obserwujemy oczyma trójki młodych bohaterów, którzy zaciągają się do wojska. Rozpoczyna się walka na planecie robali, a co z tego wynikło - dowiecie się, jeśli wypożyczycie film. Dla nas ważne jest jednak to, że wspomniana historia nie ma epilogu. Możemy dopisać go sami, bowiem pojawiła się właśnie gra na pecet oparta na zdarzeniach przedstawionych w książce i filmie.



Gra a film

Do redakcji zawitała już wersja beta wymienionej gry. Producentem tytułu okazało się ostatecznie Hasbro Interactive, a dodatkową niespodzianką jest to, że zamiast gry w konwencji TPP action dostaliśmy RTS-a w 3D. Muszę przyznać, że zawsze obawiam się nieco gier, które podpierają się kinową popularnością. Większość z nas nosi w pamięci jakiś film, który zrobił na nim szczególne wrażenie. Często-kroć traktujemy go niemal jak świętość, zresztą każdy, kto poznał fana (a raczej fanatyka) "Star Wars", doskonale o tym wie. Takie wątpliwości miałem niegdyś, gdy odpalałem grę opartą na "Łowcy androidów" w reżyserii Ridleya Scotta. W tym wypadku twórcy stanęli na szczęście na wysokości zadania, ale wiele wcześniejszych produkcji dowodzi, że wszystko to, za co cenilismy film, zostaje w grze przerysowane, przekrzywione i odbarwione. Na szczęście "Starship Troopers" nie był filmem kultowym i nie wywołał wśród widzów tak wielkich emocji, jednak mimo wszystko trudno było nie dokonać pewnych porównań z obrazem kinowym.

Rewelacyjna gra akcji 3D na enginie Unreal Tournament!

SUPER GRA

Super cena 29,90 zł

profesjonalna polska wersja językowa PL

przedstawia...

THE FALLEN

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

Szukaj w kioskach i w dobrych sklepach z grami!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Do każdej gry niespodzianka gratis.

Przełomowa dla gatunku przygodowa gra akcji z widokiem w trzeciej osobie, oparta na ulepszonym engine Unreal Tournament. Jako Sisko, Kira lub Worf musisz jak najszybciej odnaleźć starożytne Czerwone Kamienie, które są kluczem do Ostatecznego Rozrachunku – i destrukcji wszechświata. Gra oferuje oszałamiające efekty specjalne, jak choćby zaawansowany system kamer i animacji postaci (np. wyrazy twarzy zmieniają się w zależności od wypowiadanych słów).

Kupując SuperGrę z The Fallen otrzymujesz nie tylko CD z grą, ale także magazyn, w którym znajduje się m.in. pełna instrukcja do gry, hintbook, wywiad z twórcami, wywiad zdradzający kulisy tłumaczenia oraz specjalna oferta dla prenumeratorów.
Kolejnym dodatkiem jest książeczka-kompendium opisująca świat Star Trek, włącznie ze szczegółami Deep Space 9, artykuł o zależnościach pomiędzy grą i serialem oraz charakterystyki głównych bohaterów gry!

The Fallen to znakomita przygodowa gra akcji 3D, wykorzystująca ulepszoną wersję potężnego engine'u Unreal Tournament!

...oszałamiające efekty specjalne...

...pułapki i niebezpieczni wrogowie...

...arsenał broni i przebrań...

...piękny, ogromny świat...

www.supergra.pl

Star Trek TM, ® & © 2000 Paramount [illegible]nes. STAR TREK and related elements are trademarks of Paramount Pictures. All rights reserved. © 2000 Si[illegible] Interactive.

Prawdę powiedziawszy, liczyłem trochę, że w grze znajdą się świetne propagandowe filmy, które stanowiły odjazdowe tło akcji filmu. Obrazki, w których zwycięscy żołnierze kosmosu wykańczają od niechcenia tysiące robali, a w rzeczywistości giną jak stada baranów, znamy już w nieco innych realiach i innej skali z własnego podworka.

Filmowa rzeczywistość to również makabrycznie brutalna śmierć rekrutów. Nie chodzi mi oczywiście o to, aby czerw urwał nogi żołnierzowi, a ten męczył się na moich oczach przez pół godziny (coś a la Postal). Liczyłem jednak na efekty na miarę Mytha, który z założenia był przecież grą o wiele mniej krwistą. W grze ST brakuje nieco tej krwistości. Gdy robal dopadnie komandosa, ten jedynie

zwiotczeje mu w szczękach i już, tak od razu, mamy świeżego trupka. Panowie! Ja się nie zgadzam! A co z mózgowcem, który, jak wiemy, ssał z wielkim przejęciem mózgi (coś jak shake w McDonaldzie)? W grze mamy aż 15 rodzajów robali, w tym i mózgowca, jednak ten gagatek wyraźnie nie radzi sobie z puszką mózgową żołnierzy. Zostawmy zresztą ten dość niesmaczny temat. Wizualna strona gry i tak może onieśmielić, bowiem same robale, jak i scenerie prezentują się niezwykle okazale. Te ostatnie aż proszą się, aby zabrać koszyk z jedzeniem, kocyk i rozłożyć się gdzieś w cieniu drzewa na dłuższy piknik. Znajdziemy się na zalesionych wzgórzach (w stylu tych Wichrowych:-)), odwiedzimy mroczne, zimne pustkowia, a także pustynne tereny, gdzie jedynym urozmaiceniem okolicy są robale. W trakcie 22 misji przygotowanych przez gości z Blue Tongue gruntownie poznamy rodzimą planetę robali, Klendathu.

Warto dopowiedzieć coś jeszcze o samych robalach. Trochę zbyt sztywno określono strefę, po przekroczeniu której robal zauważa żołnierzy i atakuje. Częstokroć wygląda to tak, że lawirując miedzy robalami można zupełnie uniknąć walki, mimo że owadopodobne potwory są tuż, tuż. Na szczęście twórcy giery przewidzieli taką ewentualność, bowiem w najmniej odpowiednich momentach w ziemi pojawia się otwór, z którego wysypują się potwory. Można wowczas spróbować zniszczyć gniazdo lub uciekać. Co ciekawe, gdy wydamy ten drugi rozkaz, robaki wybiją nasz oddział. To logiczne, że rekruci nie strzelają do robaków, gdy są do nich odwróceni plecami. W innym wypadku bronią się do upadłego.

Z czym do robaków

Oddział kierowany przez gracza składa się z ograniczonej grupy żołnierzy. Maksymalnie mogą to być trzy zespoły po siedmiu rekrutów. Świetnym rozwiązaniem jest to, że - podobnie jak choćby w Ground Control - dozwolona jest promocja żołnierzy, co wiąże się z możliwościami bojowymi komandosa, doświadczeniem bojowym. Mówiąc krótko, żołnierz staje się skuteczniejszy. Dowódca jest również uprawniony do przyznawania orderów i odznaczeń, więc jeżeli lubisz kolorowe epolety, buławę hetmańską i inne insygnia wojskowe, będzie naprawdę kontent.

Nie mogę również pominąć wątku, który w filmie wyjątkowo wyeksponowano, a zawarto również w grze. Chodzi mianowicie o morale, strach, psychikę naszych wojaków. Mimo przeszkolenia są to tylko ludzie, więc może się zdarzyć, że podczas decydującego starcia zrejterują z pola walki lub, co gorsza, zaczną strzelać do siebie nawzajem. Nad ich stanem psychofizycznym będą czuwać specjalne jednostki, o czym jeszcze za chwilę.

Guns, lots of guns

Trzeba wyjaśnić, że każda szczęśliwie ukończona misja to możliwość zakupienia dodatkowego sprzętu i wyposażenia specjalnego. Tegoż wyładowano w grze po prostu tony. Poczynając od masy uzbrojenia, czyli CKM-ów, laserów, shot-gunów, granatników, wyrzutni rakiet, poprzez noktowizory, celowniki, miny, granaty, aż do specjalnych pancerzy dla żołnierzy (trzy rodzaje). Co ważne, w kolejnych misjach pojawią się jeszcze potężniejsze, skuteczniejsze pukawki. Ziemskie laboratorium pracuje pełną parą i jeżeli tylko zawleczesz tam robala, naukowcy będą mogli dowiedzieć się, czym i jak zabić paskudztwo.

Sama bieganina po norach robali mogłaby być nudna, dlatego twórcy postarali się maksymalnie urozmaicić nam zabawę. Przede wszystkim, oprócz rekrutów, czyli właściwie mięsa armatniego, do oddziału przyłączani są również specjaliści różnych profesji. To są właśnie te jednostki, które nie spełniają w oddziale funkcji bojowych, a jedynie pomocnicze. Do grupy tej zaliczają się lekarze, szczególnie psychiatrzy, inżynierowie, zwiadowcy. Inne zasady odnoszą się do snajperów. Specjalistę można zrobić nawet z głupiego jak but rekruta, ale liczba tych jednostek jest ograniczona.

Mission Impossible 2

W ST nie musimy na szczęście jeździć żniwiarką, budować koszar i wykonywać masy podobnych zbędnych czynności. Dostajesz jedynie oddział swoich wiernych żołnierzy i jasne zadanie do wykonania. Jasne dlatego, bo dowódcy znają twój potencjał umysłowy i nie chcą, aby coś ci się pomyliło. To ładnie z ich strony, nieprawdaż? Cele misji są więc różnorodne. Każdorazowo informuje nas o nich oficer łącznikowy, a zostaje to zwizualnizowane na ekranie radaru. Nudzić się nie będziemy. W

planie eksterminacji obcych przewidziano takie atrakcje, jak ochrona ważnych person lub konwojów, zniszczenie gniazd robali, wybicie określonego rodzaju czerwi, odnalezienie niedobitków innych oddziałów, ochrona fortów i wiele, wiele innych zadań. Muszę przyznać, że twórcy gry mieli w tym wypadku naprawdę wiele fajnych pomysłów, a biorąc pod uwagę to, że zadania są częstokroć łączone, robi się naprawę ciekawie.

Would you like to know more?

Po pierwszym podejściu Starship Troopers wydaje się dobrym, rzetelnym produktem, na który nie stracimy ciężko zarobionych pieniędzy. Na razie wstrzymam się z podsumowującą oceną - do czasu, aż przetestuję oficjalną wersję gry. Pewne niedociągnięcia techniczne również pozostawiam bez komentarza, bowiem jest to normalne zjawisko w betach. Starship Troopers zapowiada się na świetnego, klimatycznego RTS-a. Czy potwierdzi się to po testach pełnej wersji, przekonamy się już wkrótce...

□

ROBIMY REWOLUCJĘ

GRY KOMPUTEROWE W NOWYM OPAKOWANIU!

TRWAŁE! EKSKLUZYWNE! WYGODNE!

Najnowszy światowy standard!

W KOŃCU...

GRY TO MY!

im GROUP

http://www.imgroup.com.pl

HEROES CHRONICLES

Warlords Of The Wasteland

Od kilku ładnych lat długie jesienne i zimowe wieczory w moim domu wyglądają podobnie. Przed kompem siedzi Kinga oraz ja i popijając gorące cappucino giercujemy w Heroes Of Might & Magic. Naprawdę nie potrafię wytłumaczyć w sposób racjonalny fenomenu tej gry. Ona jest zwyczajnie najlepszym lekarstwem na jesienną i zimową szarugę. Z tego też powodu z radością chwyciłem za pudełko z logiem 3DO, które dotarło na początku października do redakcji. No cóż, za oknem przecież plucha.

Ulver

Nie jest żadną tajemnicą, że obecnie programiści New World Computing ciężko pracują nad czwartą częścią cyklu Heroes Of Might & Magic. Niestety na tę wiekopomną chwilę przyjdzie nam jeszcze poczekać jakiś rok (premiera zapowiadana jest nieoficjalnie na listopad 2001 roku). Firma 3DO nie należy na szczęście do grona wydawniczych nowicjuszy i wie doskonale, iż najlepszą taktyką jest podgrzewanie atmosfery poprzez serwowanie dodatków do poprzednich części. Po dwóch oficjalnych dodatkach "Armageddon's Blade" i "Shadows of Death" firma postanowiła wydać cztery kolejne strategie turowe umiejscowione w świecie Might & Magic. Niech was jednak nie zmylą tytuły tych gier. Chociaż Heroes Of Might & Magic zmieniono na Heroes Chronicles, to jednak ciągle mamy do czynienia ze starym, dobrym HM&M. Trudno tak naprawdę dociec, dlaczego zmieniono tytuł, ale faktem jest, że akcja czterech nowych gier rozgrywa się w zupełnie innym miejscu niż akcja HM&M 3, a i bohaterem jest zupełnie nowa postać. Tak czy inaczej, jak wspomniałem, w serii Heroes Chronicles ukażą się cztery gry: Warlords Of The Wasteland, Conquest Of The Underworld, Masters Of The Elements i Clash Of The Dragons. Każda z gier to epizod z życia głównego bohatera, o imieniu Tarnum. W pierwszym epizodzie, zatytułowanym Tarnum, ma on za zadanie poprowadzić swój sponiewierany lud do walki z tyranem. Brzmi banalnie i kiczowato, prawda?

W każdym z epizodów czeka na gracza kampania składająca się ośmiu misji. Zaledwie ośmiu! Prawdę mówiąc, jestem zaszokowany tak małą liczbą misji. Tak na dobrą sprawę dla weterana cyklu HM&M tych osiem misji to zabawa na kilkanaście godzin! Dla mniej wytrawnego gracza na kilka dni. Nie wiem, ile kosztować będą w sklepach gry z serii Heroes Chronicles, ale jak dla mnie jest to jawne obdzieranie graczy z kasy! Nie spodziewałem się takiej zagrywki ze strony 3DO, ale - jak się okazuje - życie jest pełne (przeważnie niemiłych) niespodzianek. Spójrzmy prawdzie w oczy, czy nie można by wytłoczyć wszystkich epizodów na jednym krążku? Chyba bez najmniejszych kłopotów. Sytuacji nie ratuje ani tutorial, ani też preview pozostałych epizodów, składające się z jednej misji. Co prawda 3DO z dumą oświadcza, że owe preview zostało przygotowane właśnie z myślą o kieszeniach graczy (cytuję: "...aby każdy mógł spróbować, co jest w następnych epizodach, zanim je kupi"), lecz takie czcze gadanie jeszcze bardziej utwierdza mnie w przekonaniu o pazerności producentów. Wiem, że pisaniem o pazerności 3DO nie odstraszę fanów od kupna, ale warto, abyście wiedzieli, że Heroes Chronicles: Warlords Of The Wasteland to zaledwie osiem misji plus trzy z pozostałych epizodów! Jeszcze bardziej boli i dziwi brak trybu dla wielu graczy. Ja nie lubię grać w HM&M w pojedynkę, to jest wręcz nieprawdopodobne. Ta gra jest stworzona do współzawodnictwa!

Po wylaniu sporej ilości żółci pora na pozytywne cechy Heroes Chronicles. W zasadzie o tej grze nie można napisać nic ponad to, że gra się w nią równie dobrze jak w HM&M 3 czy któryś z jego dodatków. Nic nie uległo zmianie poza fabułą, postaciami i otoczeniem. Dalej te same miasta, potwory, czary etc. Kiedy przeszła mi wściekłość spowodowana brakiem multiplayera i skąpą liczbą misji, zauważyłem, iż grywalność wcale nie jest mniejsza niż w przypadku HM&M 3. Plansze są dobrze pomyślane, niektóre dość trudne i w zasadzie nie można się w tej kwestii do niczego przyczepić. Jeśli podobnie jak ja ciągle ściągacie z Sieci dodatkowe plansze do HM&M, to będziecie usatysfakcjonowani. Z tą różnicą, że owe dodatkowe plansze zamieszczane przez graczy w Sieci są bezpłatne, a za Heroes Chronicles musicie zabecalować. Z drugiej strony ściąganie też kosztuje, nie wspominając o stresach związanych z działaniem Sieci. Grafikę, muzykę i dźwięk Heroes Chronicles podsumuję krótko: nie ma żadnych innowacji.

Przyznam się bez bicia, że liczba, którą widzicie w stopce, to raczej odzwierciedlenie mojej sympatii dla cyklu HM&M, a nie faktyczna ocena Heroes Chronicles. Ta musiałaby być ciut niższa. Nawet jako dodatek ta gra wiele nie oferuje. Zaledwie osiem misji i brak multiplayera to moje największe zarzuty. Wiecie, czym tak naprawdę różni się Heroes Chronicles od misji ściąganych z Sieci? Jedynie tym, że ma fabułę i kilka filmików! Znam tysiące bardziej rzetelnych dodatków, a nowy produkt 3DO sprawia wrażenie typowego gniota, takiej zapchajdziury dla najzagorzalszych fanów. Orczak, mam tak mieszane uczucia, iż nie potrafię powiedzieć, czy warto mieć na półce Heroes Chronicles. Jesteś fanem ściągającym każdą mapę z Sieci - kup; grasz w HM&M sporadycznie - poczekaj roczek na HM&M 4. □

Ocena: 6+

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: 3DO
Dystrybutor: IM Group tel. (022) 6422766
Internet: http://www.3do.com
Wymagania: Win95/98 lub NT 4.0, P 133, 32 MB RAM, CD 4x, karta dźwiękowa
Akcelerator: nie

Plusy:
- osiem dodatkowych misji
- HM&M - czy trzeba coś dodawać?

Minusy:
- czy nie można by wytłoczyć wszystkich epizodów na jednym krążku?
- to tylko dodatkowe misje
- brak multiplaya

TOTALUS FOOTBALLIUM

GOTOWY?
NIE ZWLEKAJ – PRZEBIERAJ SIĘ
– TO JEST FIFA 2001.

EA SPORTS

SZCZYTOWE OSIĄGNIĘCIE
PIŁKI NOŻNEJ
NADCHODZĄCEGO TYSIĄCLECIA.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™
EASPORTS.COM

EA SPORTS NHL 2001 · EA SPORTS NBA LIVE 2001 · EA SPORTS F1 MANAGER · EA SPORTS FOOTBALL MANAGER THE F.A. PREMIER LEAGUE 2001

PC CD

GRACZU!!! KUP, Zagraj, wyślij kupon... i **WYGRAJ!** Kupując jedną z **5 gier** z serii **EA Sports 2001** (NHL, FIFA, NBA, Superbike, F1) będziesz brał udział w losowaniu wspaniałych nagród. Czekają na Ciebie pady: Thrustmaster Dual Power, Thrustmaster Digital, gry i wiele niespodzianek.

WWW.IMGROUP.COM.PL

Ród wymiera,
Umiera człowiek,
Przemijają dobra i złoto;
Dobre imię
Nie umiera nigdy,
*Zdobyte dobrym czynem.**

Ulver

Jam jest Ragnar. Syn jarla Wotankeld**, wojownika nad wojownikami i strażnika run Odyna. Pierwsza rzecz, jaką pamiętam z dzieciństwa, to historia, jaką wiele razy opowiadał mi ojciec. Mówiła ona o dniu, w którym miał się dopełnić los bogów - Ragnarok***. Według tej legendy pewnego dnia miało dojść do ostatecznej rozgrywki pomiędzy bogami a gigantami pod wodzą Lokiego. Bogowie mieli przegrać i miał nastąpić koniec świata. Przez kolejne trzy lata na całym świecie miały się toczyć straszliwe bitwy. Nikt nie okaże litości i nawet więzy pokrewieństwa stracą jakiekolwiek znaczenie. Ojcowie będą zabijać swoich synów. Następnie zapanuje na świecie straszna zima Fimbulwinter, śnieg zasypie wszystko, a ziemię będą nękać potworne mrozy i lodowate wiatry. Trzy takie zimy nastąpią jedna po drugiej. Wilk pożre słońce i sprowadzi tym samym ciemność i strach na wszystkich mieszkańców ziemi. Drugi wilk połknie księżyc i noc stanie się równie potworna jak dzień. Tak zacznie się Ragnarok... A nastąpi ten dzień, jeśli Loki zdobędzie runy, z których Odyn czerpał swoją mądrość. Aby zapobiec nieszczęściu, Odyn ukrył runy w naszej wiosce Wotankeld i zobowiązał jej mieszkańców do ich bronienia. Odkąd nauczyłem się chodzić, byłem przygotowywany, aby zająć kiedyś miejsce ojca i tak jak on bronić naszych bogów przed Ragnarok!

Dzień śmierci ojca zapamiętałem dokładnie. Był to ten sam dzień, w którym z dziecka zmieniłem się w wojownika. Kończyłem właśnie trening z Ulfem, gdy przybiegł jakiś wojownik z wieścią, że zbliża się wojenny drakkar Conracka. Człowiek ów był wodzem sąsiedniej wioski, której mieszkańców zwaliśmy mrocznymi wikingami z racji tego, że żyli z rozboju. Conrack już wielokrotnie próbował dobrać się do Wotankeld, ale zawsze udawało się nam odeprzeć atak. Myślę, iż Conrack zdawał sobie sprawę z tego, że w naszej wiosce są runy Odyna, i wiedział, jaką mają wartość - a może działał z polecenia

Rune w pigułce

- Ponad 25 olbrzymich poziomów.
- 18 rodzajów broni podzielonych na trzy kategorie.
- Możliwość rzucania toporem lub mieczem, walczenia pochodnią oraz ręką i głową pokonanego wroga.
- Kilkudziesięciu bardzo zróżnicowanych przeciwników. Mroczni wikingowie, podziemne kreatury, drapieżne ryby, Gobliny, krasnoludy itd.
- Rozbudowany multiplayer z takimi trybami, jak Deathmatch i Team Deathmatch.
- Poprawiony engine Unreal.

Lokiego? Wszyscy wojownicy na czele z moim ojcem pobiegli na nadbrzeże i wsiedli do drakkara. Ja również... Po wypłynięciu z fiordu ujrzeliśmy na tle zachodzącego słońca drakkar Conracka. Wrzaskiem dodając sobie animuszu skierowaliśmy naszą łódź w jego kierunku i nagle stało się. Widziałem, jak Conrack wykonał jakiś ruch rękoma i nasz drakkar zamienił się w kulę ognia. Nastąpił wybuch i znalazłem się pod wodą. Utonąłem. Ale bogowie nie chcieli, abym zginął. Ktoś musiał pomścić śmierć wojowników i mojego ojca oraz ocalić runy. Wypłynąłem na powierzchnię i po chwili zastanowienia ruszyłem ad caelestis res...

Ród wymiera,
Umiera człowiek,
Przemijają dobra i złoto;
Wiem o jednym,
Co nie ginie,
*Sława po naszej śmierci.**

Szansę otrzymaną od bogów wykorzystałem w pełni. Pomściłem moich druhów i uratowałem nasz świat, lecz nie było to takie proste. Daleką drogę musiałem przebyć, zanim zmierzyłem się z Conrackiem. Ciężko mi było, zwłaszcza na początku. Byłem początkującym wojownikiem, w zasadzie chłopcem, który z dnia na dzień musiał przeistoczyć się w wykonawcę woli

Odyna. Z początku nawet nie miałem chyba zamiaru walczyć w imię Odyna, chciałem tylko przeżyć. Po wydostaniu się z morskiej kipieli i wysłuchaniu Odyna zmieniłem jednak zdanie. Byłem wikingiem, potomkiem najwspanialszych wojowników w dziejach ludzkości, i moim przeznaczeniem była walka. Nie miałem wyboru, musiałem podążyć ścieżką krwawej zemsty.

Szybko okazało się, że dni spędzone na całodziennym ćwiczeniu władania bronią nie poszły na marne. Miecz w mej ręce oznaczał śmierć dla każdego, kto zastąpił mi drogę. Nie miało znaczenia, czy trzymany przeze mnie miecz był pokrytym runami ostrzem z mojej wioski czy potężnym mieczem bojowym, jakiego używają na co dzień krasnoludy. W niedługim czasie opanowałem także umiejętność walki toporami i maczugami goblińskimi oraz krasnoludzkimi młotami. Zadawałem wyuczone przez Ulfa ciosy, wykonywałem błyskawiczne piruety i rzucałem mieczem oraz toporem jak włócznią. Zabijałem potwory obcinając im głowy, ręce, nogi lub tnąc w korpus. Z ich ran tryskała strumieniami posoka.

Walczyłem jednak nie tylko bronią. Odyn podarował mi moc run, dzięki której zdobyłem zdolności ponadludzkie. Dysponując mocą run mogłem obłaskawiać potwory, zmieniać wrogów w kruki, miotać błyskawice, przemieniać przeciwników w kamienne posągi, zamrażać ich, atakować ze zdwojoną siłą oraz skuteczniej się bronić. W ferworze walki wpadałem też w szał bitewny. Co w tym dziwnego, skoro byłem potomkiem Berserków? Oczy mi robiły się czerwone i ciąłem wtedy na oślep, nie patrząc, czy sam nie odnoszę ran. Szał mi przechodził dopiero, gdy w ziemię lub śnieg wsiąkła krew zabitych wrogów, a ich ciała przestały parować. Stałem się prawdziwym wojownikiem! I maszynką do zabijania. Pragnąłem zabijać. Mordowałem zielone, małe Gobliny i wielkie, białe Wendole. Podziemne kraby i mityczne rośliny polujące na ludzi. Niskie, lecz silne krasnoludy i potężnie zbudowanych wojowników Conracka. Kościstych poddanych bogini Hel i drapieżne ryby. Krok w krok za mną kroczyła śmierć, wręcz pokochałem zabijanie. Nieraz wróg atakował mnie z zaskoczenia i wtedy musiałem się bronić. Monstra były dobrze uzbrojone i wyszkolone; chwilami musiałem się w pełni koncentrować, aby sobie dać z nimi radę. Do osłony służyła mi tarcza. Po pewnym czasie zacząłem też wyczuwać inne zagrożenia. Pułapki zastawiane przez wrogów, jak spadające kamienie czy ściany z metalowymi kolcami. Choć strach wielokrotnie zaglądał mi w oczy, nie zrezygnowałem.

Ważniejsze postacie z mitologii wikingów

Odyn - głowa rodu Asów, którzy stanowili najliczniejszy spośród boskich rodów. Bóg mądrości, poezji i walki. Był dziki i nieobliczalny, posiadał wiele dziwnych i tajemniczych zdolności. Ulubioną jego bronią była włócznia Gungnir. Na głowie nosił kapelusz, a na ramionach zasiadały mu dwa kruki - Hugin i Munin, które każdego dnia frunęły w świat, aby przynosić Odynowi wiadomości o tym, co się wydarzyło. Odyn był jednooki, gdyż drugie oko oddał za prawo napicia się ze źródła wiedzy. Dosiadał magicznego, urodzonego przez Lokiego, ośmionogiego konia Sleipnira. Rezydował Odyn w Walhalli, dokąd trafiali wybrani przez niego wojownicy, którzy polegli w walce. Według legendy w dniu Ragnarok Odyn miał być pożarty przez wilka Fenrira. Odyn znany jest także pod imionami Wotan, Wodan i Woden.

Thor - syn Odyna i Jord (Ziemia), który jednak miał całkowicie inny charakter. Mówiło się o nim "władca gromów" i taki był. Stanowił symbol siły fizycznej; był bogiem, na którym zawsze można było polegać. Pełnił rolę strażnika panteonu. Nosił przy sobie potężny młot Mjollnir. Thor był czczony chyba nawet bardziej niż Odyn, o czym świadczy fakt, że wikingowie nosili wisiorki w kształcie Mjollnira i było to takim samym symbolem wiary jak krzyżyk u chrześcijan. Podczas Ragnarok Thor pokona węża Midgardu, ale wkrótce potem umrze zatruty jego jadem.

Sif - piękna złotowłosa żona Thora. To jej obciął podstępnie włosy Loki, czym napytał sobie biedy.

Frigg - żona Odyna, królowa Asów i matka Baldura, Hermoda oraz Hoda (Hodura). Modliły się do niej kobiety ciężarne oraz te, które pragnęły mieć dzieci.

Frey - był bogiem płodności, a wywodził się z rodu Wanów. Czczony przede wszystkim przez Swearów (Szwedów), którzy uważali się za potomków Freya. Wiosną odbywały się święta ku jego czci.

Freya - siostra Freya i bogini miłości oraz płodności. Cieszyła się również sporą popularnością. Była zwierzchniczką disów, to jest stworzeń rodzaju żeńskiego, które odpowiadały za płodność w przyrodzie - także u ludzi.

Hel - półżywa, półumarła potworna córka Lokiego, władająca cytadelą w Niflheimie, czyli siedzibą umarłych, którzy nie zginęli w walce.

Njord - bóg wiatrów i oceanu. Pochodził z rodu Wanów.

Loki - trudno jednoznacznie powiedzieć, czy był bogiem. Z pewnością był ich towarzyszem. Z czasem stawał się coraz bardziej złośliwy, aż doprowadził do śmierci Baldura. Tak rozpoczął się Ragnarok, w czasie którego Loki stanął po stronie olbrzymów przeciw bogom. Zginie w pojedynku z Heimdallem. Loki był ojcem (matką była olbrzymka Angrboda) trzech potworów: Hel, Fenrira i Jormunganda.

Fenrir - olbrzymi wilk, jeden z monstrualnych potomków Odyna. Został on spętany przez bogów i przywiązany sznurem wykonanym przez karły do skały. Przed nastaniem Ragnarok zdołał się jednak uwolnić i w czasie starcia pokonać samego Odyna. Zginął zabity magicznym butem przez syna Odyna Widara.

Jormungand - zwany także wężem Midgardu, był również potomkiem Lokiego i zaciekłym wrogiem Thora. W czasie Ragnarok został przez niego pokonany. Wcześniej mieszkał w morzu i opasał swym wielkim cielskiem lądy Midgardu, trzymając w paszczy własny ogon.

Baldur - syn Odyna i Frigg, miał opinię najmądrzejszego, najpiękniejszego i najbardziej lubianego boga. Zginął od przypadkowego ciosu gałązką jemioły rzuconą przez jego brata Hoda, którego sprowokował Loki. Od jego śmierci miał się rozpocząć Ragnarok.

Tyr - najstarszy po Odynie i Thorze bóg z rodu Asów. Bóg wojny, podobno najdzielniejszy i najodważniejszy z bogów. To on schwytał wilka Fenrira, tracąc przy tym prawą dłoń. Modlili się do niego wojownicy przed walką, on to bowiem decydował o jej wyniku.

Opracowanie na podstawie wielu źródeł: Ulver.

Każdy, kto drzwi
Jakieś otwiera,
Winien pilnie uważać,
Winien się strzec,
Bo nikt wiedzieć
Nie może, czy wróg
*Nie czuwa u obcych.**

W czasie swej krucjaty widziałem wiele niesamowitości. Zapomniany podziemny świat, pełen jaskiń i przepaści. Olbrzymi pałac bogini Hel mieszczący się w krainie umarłych Niflheim. Obok pałacu na krzyżach wiszą ukrzyżowani zmarli, a w korytarzach dogorywają kolejni, powieszeni na łańcuchach. Owe mroczne korytarze rozświetlają pochodnie, w których blasku pojawiają się znikąd kościotrupy, sługy okrutnej bogini. Moje oczy ujrzały również skutą lodem krainę, którą zamieszkują Gobliny i potężne Wendole. Wspinałem się tam na ośnieżone szczyty i skakałem nad rozległymi przepaściami. Byłem także w górskiej fortecy krasnoludów Thorstad. Widziałem tam dziwne maszyny, twory krasnoludzkiej wyobraźni. We wszystkich tych miejscach było mroczno i zimno. Chłód kłuł mnie jak ostrze wrogiego miecza, ale jednocześnie widoki te robiły na mnie niesamowite wrażenie, były na swój dziki sposób piękne. Kiedy miałem chwilę wytchnienia, podziwiałem krajobrazy i kunszt bogów, bo przecież to oni stworzyli ten cudowny rozległy świat. Nie zapomnieli nawet o takich drobiazgach, jak skraplająca się woda w jaskiniach czy cienie na ścianach cytadeli Hel. Podczas wędrówki moje uszy słyszały pełne bólu wrzaski torturowanych, powoli dogorywających ludzi w krainie Niflheim i obrzydliwe skrzeki kościotrupów, gdy ścinałem im głowy. Popiskiwania trafionych ostrzem topora Goblinów i ciągnące się wśród ośnieżonych stoków wycie wilków; a może to był głos Fenrira? W podziemiach słuchałem odgłosów padających kropel wody, w Hel - bulgoczącej lawy, a w krainie krasnoludów - zgrzytającego pod stopami śniegu. Bałem się tych potępieńczych odgłosów, choć byłem nimi również zauroczony. Najwięcej radości sprawiał mi jednak śpiew ostrza mojego miecza i plaśnięcie, z jakim wchodził on w ciało potwora.

Średnio mądry
Najmniej szkodzi,
Nie wszystko trzeba rozumieć;
Los powinien być ukryty
Przed każdym,
*Mniej wtedy smutku i bólu.**

Tak oto kończy się moja opowieść o tym, jak stałem się wojownikiem i obrońcą naszego świata. Jestem zmęczony i jednocześnie dumny z siebie. Pomogłem dobrym i sprawiedliwym bogom pokonać Lokiego. Wiem jednak, że nie była to moja ostatnia walka. Jestem wojownikiem i chcę polec w walce, aby móc zasiąść jako Einherjer w Walhalli przy Odynie. Zło zresztą nigdy nie da za wygraną. Loki znajdzie kolejnego Conracka, który stanie się narzędziem w jego rękach. Będę czekał na niego i znowu postaram się spełnić swój obowiązek, a nawet jeśli polegnę. Heimdall zagra na swym rogu Gjallarhorn i nastąpi Ragnarok, to ocaleją synowie Odyna, Widar i Wali. Przeżyją również potomkowie Thora, Modi i Magni. Baldur oraz Hod powrócą z krainy umarłych Niflheim i wszyscy oni zaczną rządzić nowym światem. Naszym królestwem błyskawic!

Zwierzę umiera,
Krewni umierają,
Sami też umieramy;
Lecz sława
Nie umiera nigdy
*Tego, co na nią zasłużył.**

PS Wybaczcie mi pewne odstępstwa od fabuły Rune, ale doszedłem do wniosku, iż autorzy popełnili kilka gaf (chociażby wygląd Odyna - he he he) i trochę przerobione story lepiej pasuje do klimatu gry - Ulver.

* Wybrane strofy z poematu eddaicznego Havamal (Mowa Najwyższego). Uwspółcześnienie: Martin Larsen. •ródło: Else Roesdahl, "The Vikings". Wydanie polskie: Wydawnictwo Marabut, 1996.

** Gra słówek. W staronordyckim (a konkretnie staroislandzkim) Wotan to oczywiście Odyn. o człon "eld" oznacza ogień - przyp. Ulvera.

*** Pierwszy człon wyrazu, "ragna" oznacza rządzących i było to powszechne określenie bogów. Drugi człon, "rok", oznacza "przeznaczenie" lub "los", czyli "Ragnarok" to "przeznaczenie bogów". Zatem powszechne tłumaczenie Ragnarok jako "zmierzch bogów" jest błędne. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Epic

Dystrybutor:
Play It
tel. (018) 4440560

Internet:
http://www.runegame.com

Wymagania:
P II 300, Win95/98/2000/NT, 64 MB RAM, 4x CD, karta dźwiękowa

Akcelerator:
wskazany

Plusy:
- bardzo krwawa i trudna rzeźnia!
- FANTASTYCZNA jakość wykonania WSZYSTKICH elementów gry
- grywalność
- intuicyjny, fantastyczny sposób walki
- animacja postaci
- milion innych rzeczy

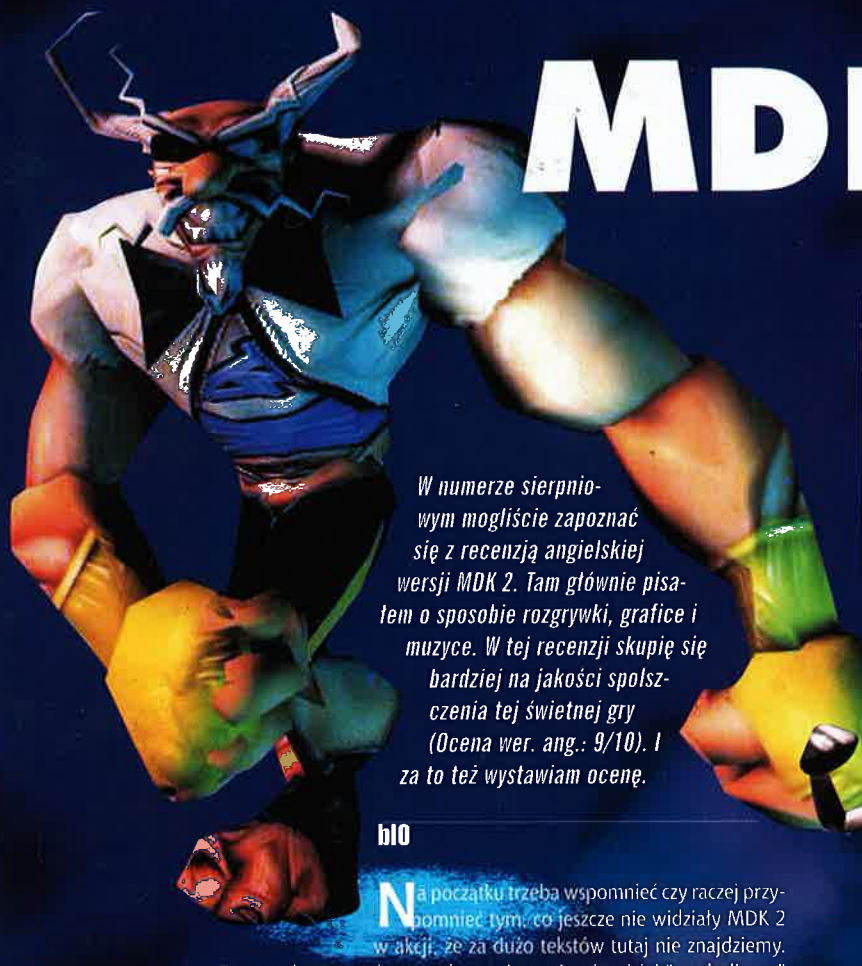
Minusy:
- ale rzeźnia...
- wszystkie poniższe minusy są czepianiem się na siłę:
- bohaterka Drakana jest lepiej zbudowana niż Ragnar
- dobry, samotny bohater i źli chcący zniszczyć świat
- Odyn w hełmie z rogami i związaną w warkoczyki brodą???
- czasami trupy przenikają przez ściany

9+

Ważniejsze wydarzenia z ery wikingów

790 - początek najazdów wikingów na Europę.
793 - napad wikingów na klasztor w Lindisfarne.
799 - początek napadów na Francję.
800 - król Danii Godferd jest w konflikcie z cesarzem Karolem Wielkim; buduje Danevirke i osadza kupców w Hedeby.
825 - początek bicia duńskiej monety w Hedeby.
839 - pierwsze zimowanie wikingów w Irlandii.
840 - pierwsze zimowanie we Francji.
844 - najazd na Hiszpanię.
845 - splądrowanie Hamburga i Paryża. Pierwszy danegeld zapłacony przez Franków.
850 - królowie Horik Starszy i Młodszy zezwalają na budowę kościołów w Hedeby i Ribe. W tym też roku następuje pierwsze zimowanie wikingów w Anglii.
856-857 - splądrowanie Paryża.
859-862 - wyprawa do Hiszpanii oraz do wschodniej części Morza Śródziemnego.
860 - osiedlenie się Normanów na Wyspach Owczych. Intensywne działania w Anglii.
861 - ponowne splądrowanie Paryża.
862 - Karol Łysy buduje ufortyfikowane mosty, aby uniemożliwić wikingom przebycie rzek.
866 - najazd na Hiszpanię. Wielka Armia ląduje w Anglii.
873-874 - zimowy obóz w Anglii.
876-879 - wikingowie osiedlają się w Anglii.
878 - bitwa pod Edington i klęska Anglików pod Wedmore. Podział Anglii.
880 - Harald Pięknowłosy próbuje zjednoczyć Norwegię.
885-886 - oblężenie Paryża.
902 - wypędzenie wikingów z Dublina.
912 - wikingowie docierają nad Morze Kaspijskie.
914 - podbicie Bretonii.
917 - ponowne zdobycie Dublina.
926-933 - rozszerzenie terytorium w Normandii.
930 - wypędzenie wikingów z Bretonii.
937 - bitwa pod Brunanburh w Anglii.
934-960 - król Norwegii Hakon Dobry próbuje nawrócić swoje królestwo na chrześcijaństwo.
954 - Eryk Krwawy Topór wygnany z Yorku i zabity w bitwie pod Stainmore.
960 - nawrócenie króla Danii Haralda Sinozębego na chrześcijaństwo.
968 - przebudowa Danevirke.
985 - Eryk Rudy osiedla się na Grenlandii.
991 - bitwa pod Maldon w Anglii.
995 - Olaf Tryggvason jednoczy Norwegię.
995-1021 - król Szwecji Olaf Skotkonung nawraca się na chrześcijaństwo.
1000-1002 - odkrycie Winlandii (Ameryki) przez Bjarne, syna Herjolfa lub Leifa Szczęśliwego.
1014 - podbicie Anglii przez Duńczyków pod wodzą Svena Widłobrodego. Bitwa pod Clontarf w Irlandii.
1019-1035 - Knut Wielki królem Anglii.
1042-1047 - król Norwegii Magnus Dobry jednoczy Norwegię i Danię.
1066 - król Norwegii Harald Sigurdsson zostaje pobity i zabity podczas najazdu na Anglię (bitwa pod Stamford Bridge). Zniszczenie Hedeby przez Słowian.
1069 - Duńczycy usiłują zdobyć Anglię.
1070 - Adam Bremeński opisuje pogańską świątynię w Uppsali.
1079 - bitwa pod Skyhill wygrana przez Anglików pod wodzą Godfreda Crovana.

MDK 2 PL



W numerze sierpniowym mogliście zapoznać się z recenzją angielskiej wersji MDK 2. Tam głównie pisałem o sposobie rozgrywki, grafice i muzyce. W tej recenzji skupię się bardziej na jakości spolszczenia tej świetnej gry (Ocena wer. ang.: 9/10). I za to też wystawiam ocenę.

bIO

Na początku trzeba wspomnieć czy raczej przypomnieć tym, co jeszcze nie widziały MDK 2 w akcji, że za dużo tekstów tutaj nie znajdziemy. Zatem tak naprawdę to spolszczenie gry jest bardziej "symboliczne" niż realne. Brak większych ilości dialogów, jak i komunikatów wynika oczywiście z tego, że ów produkt jest zręcznościówką czy (jak wolicie) grą akcji, a tam akurat nie gada się ani wiele, ani długo (a i "aaargh" nie wymaga specjalnego tłumaczenia). Naturalnie, nie oznacza to wcale, że mam coś przeciw spolszczeniu tego tytułu. W końcu mieszkamy w Polsce, więc fajnie jest, że coraz więcej gier mamy w rodzimej wersji językowej.

Dystrybutorem programu jest CD-Projekt, co według mnie jest gwarancją wysokiego poziomu lokalizacji, jak i jego wydania (obowiązkowe są różnego typu upominki od dystrybutora, ale o tym w swoim czasie). Tu jednak tłumacze nie mieli za wiele pracy - i to mimo iż dodatkowo przetłumaczono nazwy powerupów, broni, menusy itp. W każdym razie polskie znaczki w tekstach są, tekstury z napisami są (identycznej jakości jak w oryginale), a aktorzy użyczający swoich głosów poszczególnym postaciom są prawie że bezbłędnie dopasowani. Dlaczego prawie? No cóż, najzwyczajniej wolę tych z wersji angielskiej, po prostu wkładają więcej serca w swą pracę.

Jak już wspomniałem, CDP dodał do MDK 2 PL jakiś ciekawy bonus. A jest nim - tadamm! - MDK 1 PL! Dzięki temu mogłem sprawdzić, czy owa gra jest nadal grywalna po tylu latach. No i pomimo z deka już archaicznej oprawy graficznej (Kurt to animowany spirte...) ratowanie świata jest prawie tak samo fascynujące jak przed laty. Piękna, miejscami wręcz pompatyczna (w dobrym sensie tego słowa) muzyka, spora grywalność... warto czasem wrócić do wspomnień. Warto także wspomnieć, że oprócz polskiej wersji MDK 1 na tej samej płycie znajdują się specjalne patche, które wzbogacają grafikę wyświetlaną przez program o obsługę większości akceleratorów (OpenGL i Direct3D). Cieszy mnie, że producent nie zapomniał o takich małych, ale miłych dla gracza rzeczach. Szczególnie że nie każdy ma dostęp do sieci, a jeśli nawet - to zaoszczędzi parę złotych, wydanych na ściągnięcie driverów.

W sumie za 79 zł masz dwie gry, z czego obie są bardzo dobre - i po polsku. Dodając koszt pudełka i instrukcji, masz za tę samą cenę co na giełdzie produkt w pełni legalny i wysokiej klasy. To się opłaca. Aha - uprzejmie informuję niektórych dociekliwych, że za ten ostatni akapit - jak i parę poprzednich - firma CD Projekt ufundowała mi roczne wakacje w Acapulco, w pałacu z barkiem pełnym starych win i haremem młodych dziewczyn. Ech, a obiecywali jeszcze Merca jako bonus... Nikomu już nie można ufać. :(□

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Bioware Corp.
Dystrybutor: CD PROJEKT Tel. (022) 519 69 00
Internet: http://www.cdprojekt.com
Wymagania: Win 95/98, P200MHz, 64 MB RAM, 400mb HD
Akcelerator: rekomendowany

Plusy:
- właściwie to wystarczy jeden, ale treściwy: tak wiele za tak niewiele!

Minusy:
- hm... jeśli miałbym wymyślać na siłę, to wskazałbym głos Kurta - niezbyt pasuje do postaci i jakiś taki... bez przekonania

ARCATERA™
Mroczne Bractwo

89 zł

W tej klasycznej grze przygodowej z licznymi elementami RPG znajdziesz:

- 4 różnych bohaterów posiadających różne umiejętności
- Bogactwo świata z ponad 120 interaktywnymi postaciami
- Nieliniową fabułę prowadzącą do ponad 10 różnych zakończeń
- Piękną grafikę obrazującą ponad 200 oszałamiających lokacji
- Wciągającą historię uzupełnioną ponad 60 minutami renderowanych filmów
- Gigantyczną lokalizację obejmującą ponad 21 000 kwestii dialogowych

„Arcatera" to bardzo dobra gra przygodowa, wzbogacona nieco, dla smaku, elementami RPG.

valhalla
www.valhalla.pl

Szukaj w sklepach już w listopadzie!

PROFESJONALNA KINOWA*
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

3 PŁYTY

PC CD-ROM

Ubi Soft ENTERTAINMENT

www.ubisoft.fr
www.arcatera.com

*Napisy na ekranie w języku polskim

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
tel./fax: (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

WESTKA ENTERTAINMENT

2000 Ubi Soft Entertainment. Arcatera jest zarejestrowanym znakiem handlowym Ubi Soft Entertainment. Stworzone przez Westka Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie zastosowane znaki handlowe są własnością odpowiednich firm i używanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

Sanity: Aiken's Artifact

Pamiętacie jeszcze tytuł Sanity? Raczej nie, gdyż od zapowiedzi tej gry minęło już sporo czasu. Mnie samemu nazwa ta kojarzy się głównie z jednym z moich ulubionych zespołów - Edge Of Sanity. Tym więc większe - i pozytywne - zaskoczenie tą grą i jej niespodziewanym pojawieniem...

Ulver

W roku 2028 gdzieś na Środkowym Wschodzie odnaleziono starożytny artefakt. Trafił on do laboratorium doktor Joan Aiken, która na co dzień zajmuje się genetyką. W wyniku badań dr Aiken stworzyła w oparciu o ten artefakt serum o nazwie Psionic Booster. Pozwala ono na wykorzystanie w pełni ludzkiego mózgu, co może okazać się przełomem w ewolucji ludzkiego gatunku, wszak normalnie człowiek (z)używa około trzydziestu procent mózgu. Pierwsze eksperymenty przeprowadzone na dysponujących zdolnościami ponadludzkimi braciach Kainie i Ablu kończą się całkowitym sukcesem. Niestety po jakimś czasie okazuje się, że Psionic Booster jest niebezpieczny, ponieważ ma działania uboczne. Ludzie po jego zażyciu często wpadają w obłęd. Psionic Booster trafia oficjalnie na czarną listę. W tym samym czasie rząd powołuje do życia Department Of National Psionic Control (DNPC). Ma on za zadanie ochronę ludzkości przed przestępcami ze zdolnościami psionicznymi, których wbrew pozorom jest coraz więcej. Do tej tajnej służby trafiają również obaj bracia. Początkowo wszystko układa się świetnie i braciszkowie tworzą zabójczy duet, ale po pewnym czasie Abel zaczyna interesować się ciemną stroną swoich zdolności i zbiega z DNPC. Bracia stają po dwóch stronach barykady. Gracz wcielający się w rolę Kaina zadecyduje o tym, który z nich wyjdzie zwycięsko z tej potyczki.

Ciekawa fabuła okazuje się dobrym wstępem do tej całkiem sympatycznej gry. Miłej zwłaszcza dla fanów Diablo, bo właśnie do tego hitu najłatwiej (przynajmniej dla mnie, gdyż każdy z graczy zna Diabełka) porównać Sanity: Aiken's Artifact. Oczywiście jeśli pominiemy futurystyczny klimat Sanity: Aiken's Artifact i praktycznie całkowity brak elementów RPG. Taki typowy hack-n-slash, który wyróżnia się spośród innych dużą ilością pogadanek z napotkanymi NPC. Rozmów może jest nawet nieco za dużo, a przecież Sanity to gra akcji. Tymczasem główny bohater, Kain, rozmawia z prawie każdą napotkaną postacią. Wytłumaczyć to można jedynie faktem, że Kain jest bardzo podatny na emocje, co łatwo może go doprowadzić do... tytułowego szaleństwa. Być może to śmieszne jak na grę akcji, lecz Kain powinien wręcz unikać starć!

Ciekawa fabuła okazuje się dobrym wstępem do tej całkiem sympatycznej gry. Miłej zwłaszcza dla fanów Diablo, bo właśnie do tego hitu najłatwiej ją porównać. Oczywiście jeśli pominiemy futurystyczny klimat i praktycznie całkowity brak elementów RPG. Taki typowy hack-n-slash, który wyróżnia się spośród innych duża ilością pogadanek z napotkanymi NPC.

Postać, którą sterujemy, to typowy twardziel. Rozrośnięty (nie bez powodu w jego kwaterze stoi sztanga), z pewnością poradziłby sobie z każdym złoczyńcą gołymi łapskami. Natura jednak obdarzyła Kaina zdolnościami psionicznymi, które dzięki zastosowaniu serum Psionic Booster potrafi w pełni wykorzystać. Jednostki wyposażone przez naturę w zdolności psioniczne wyzwalają w swoim umyśle potężną moc, którą potrafią przetworzyć energię. Z tego też powodu główną bronią Kaina są tzw. talenty, czyli - jakby to powiedzieć po polsku - czary. Takich talentów jest w Sanity: Aiken's Artifact około osiemdziesięciu. Podzielić je można na kilka kategorii: czary ofensywne (przeznaczone do eksterminacji przestępców, np. Fireball, Starshower, Laserbeam), defensywne (np. Wall Of Bones, Wave Of Force, Shield Of Truth) oraz talenty specjalne, z których Kain korzysta w celu lewitacji czy osiągnięcia niewidzialności. Liczba talentów doprawdy imponuje, ale szczerze wątpię, abyś skorzystał nawet z połowy. Najlepiej w walce sprawdzają się te podstawowe. Zabijają lub też osłaniają wystar-

Ice T

Głosu głównemu bohaterowi użyczył znany raper, aktor i postać telewizyjna - Ice-T. Urodzony w New Jersey Ice-T w młodości przez cztery lata należał do ulicznego gangu. Zadebiutował na scenie w roku 1987, a w 1989 założył własną wytwórnię Rhyme Syndicate Records, aby promować muzykę rap. Wkrótce potem powstał jego zespół Body Count, który zadebiutował w 1991 roku. Rok później Ice-T otrzymał statuetkę Grammy w kategorii najlepszego rapera. Następnie dużo czasu poświęcił aktorstwu. Zagrał m.in. w "Johnny Mnemonic" (u boku Keanu Reeves i Henry Rollinsa), "Tank Girl" (Malcolm McDowell, Lori Petty) i "Judgement Day" (Suzy Amis, Tiny Lister). Jesienią 1997 roku w telewizji NBC ruszył serial "Players" (22 odcinki), który bazował na jego pomyśle. Zagrał w nim też główną rolę. Wydał także książkę "The Ice Opinion" (1994). Udziela się w Internecie (AtomicPop, Mp3.com).

Shogo minęły bodajże dwa lata). Stary, ale jary - można śmiało powiedzieć. Bez problemu można w Sanity wyciągnąć rozdzielczość 1280 x 1024 przy 16 bitach. Co ważne, gra chodzi wtedy bardzo płynnie, bez żadnego żabkowania. Lokacje są realistyczne, świetnie oświetlone, z dużą ilością detali. Dobrze również wyglądają postacie, aczkolwiek chwilami są chyba zbyt kanciaste, a może mi się tylko wydaje? Wrażenie robią efekty użycia "talentów". Czary (tzn. efekty użycia) są bardzo kolorowe i dynamiczne, rewelacyjnie rozświetlają lokacje. Słowem - jest na co popatrzeć. Lecz coś za coś - S:AA ma ten sam feler co Shogo - mówię o długim oczekiwaniu na wczytywanie gry. Jest to odczuwalne zwłaszcza wtedy, gdy kilka razy pod rząd Kain opuści ziemski padół i trzeba ładować zapisany stan gry...

Sanity: Aiken's Artifact jest jak amerykański film. Dobra oprawa audiowizualna, obecność gwiazdy w postaci Ice-T, akcja i niezła fabuła, czyli teoretycznie wszystko, co jest potrzebne, aby odnieść sukces. A jednak czegoś Sanity: Aiken's Artifact brakuje - nie czająco szybko i skutecznie. Walka w niczym nie odbiega od standardów gier "siekaj lub uciekaj" i sprawia niemałą radochę. Piszę "niemałą", gdyż niestety praca kamer w Sanity: Aiken's Artifact szwankuje. Obracają się one w najmniej oczekiwanym momencie, ustawiają pod dziwnym kątem i generalnie przeszkadzają w sterowaniu, a co dopiero walce. Szkoda, bo interfejs gry jest całkiem przyjemny i tylko owe kamery psują efekt pracy programistów, który jest co najmniej niezły. Dobra grafika, prosty interfejs i elementy przygodówkowe na początku wciągają, ale z upływem czasu entuzjazm opada. Za dużo się rozmawia, za dużo łazi, a praca kamer staje się nie do zniesienia. Poprawiające nastrój walki nie eliminują uczucia niedosytu. Spory potencjał gry został w banalny sposób zaprzepaszczony.

Jak się okazuje, nie tylko w naszym kraju postaciom z gier głosu użyczają znane postacie. Główną bronią, a raczej chwytem reklamowym Sanity: Aiken's Artifact jest raper, aktor filmowy i telewizyjny znany powszechnie pod pseudonimem Ice-T (zdaje się, że kiedyś śpiewała z nim w jednym kawałku Kayah, pamiętacie?). Facet ten odwalił wyśmienitą robotę. Jego akcent i tembr głosu idealnie pasuje do Kaina, któremu to właśnie go użyczył. Z przyjemnością słucha się wypowiadanych przez Ice-T kwestii, aczkolwiek muszę nadmienić, że dialogi nie są mocną stroną S:AA. Można chyba rzec, że są infantylne. Z drugiej jednak strony mają tę zaletę, że nawet ktoś, kto zna pobieżnie angielski, może wszystko zrozumieć. Pozostałe postacie mówią niewiele gorzej niż Kain. Za speeche należy się Sanity: Aiken's Artifact komputerowy "złoty mikrofon". Doskonale do klimatu gry pasuje też elektroniczna muzyka. Od czasu do czasu zabrzmią także jakieś rytmy techno, które wzmacniają uczucie niepokoju i napięcie. Nie cierpię techno ani muzyki elektronicznej, ale grając w Sanity: Aiken's Artifact czułem, jak noga sama mi wybijała rytm. No cóż, bywa i tak.

Graficy użyli do stworzenia Sanity: Aiken's Artifact silniczka LithTech 3D. Powinniście go pamiętać chociażby ze sławnego shootera Shogo. Engine LithTech przeszedł oczywiście niezbędne modyfikacje (wszak od premiery

Główni bohaterowie

Kain

Główny bohater Sanity: Aiken's Artifact jest agentem DNPC (Department Of National Psionic Control), czyli organizacji zajmującej się chronieniem ludzkości przed przestępcami. Kain wraz ze swoim bratem Ablem byli pierwszymi jednostkami z zdolnościami nadprzyrodzonymi, które zostały zwerbowane przez DNPC. Po jakimś czasie Abel znika z organizacji, a Kain samotnie kontynuuje swoją walkę ze złem i staje się z biegiem czasu niezrównanym agentem. Kain wcale nie chce zabijać przeciwników DNPC - jego marzeniem jest, aby ludzie i jednostki o zdolnościach psionicznych żyły w harmonii i pokoju.

Dr Joan Aiken

Pani doktor jest specjalistką od genetyki, ale od zawsze pociągały ją tajemnice umysłu ludzkiego. Lata pracy nie poszły na marne, bo Aiken stała się pionierką w badaniach nad odnalezionym artefaktem Psionic Booster Serum. Artefakt ten pozwala na wykorzystanie w stu procentach możliwości mózgu ludzkiego, ale ma również działania uboczne. Ludzie po jego zażyciu mogą wpaść w obłęd. Aiken zna bardzo dobrze od dzieciństwa obu braci.

Abel

Brat Kaina stoi po drugiej stronie barykady. Do konfliktu pomiędzy braćmi doszło, gdy zginęła ich matka. Abel obwinia za jej śmierć Kaina. Przez lata trenuje swoje talenty i wreszcie powstaje przeciwko agentowi DNPC.

znajdzie się dla niej miejsce na panteonie giercowych hitów. Gdyby nie ta fatalna praca kamer i brak tej iskry, dzięki której gra ma wysoką grywalność, to kto wie? A tak - to Sanity należy zaliczyć do dobrych, lecz nie wybitnych. □

Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Fox Interactive

Dystrybutor: IM Group, tel. (022) 6422766

Internet: http://www.sanitygame.com

Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, Win 95/98/2000, karta dźwiękowa, 4x CD

Akcelerator: wymagany

Plusy:
- speeche
- muzyka
- grafika
- ciekawa fabuła
- niezgorszy interfejs

Minusy:
- praca kamer
- długo się wczytuje
- grywalność jest taka sobie
- infantylne dialogi
- to tylko siekanina

Midtown Madness 2

Tłumione żądze właścicieli pełnoletnich Fiatów 126p czy przemycanego z Zachodu na lawetach złomu, dotyczące startowania z piskiem opon spod świateł, wyprzedzania na trzeciego (pod prąd) i brania zakrętów poślizgami miały już okazję zaspokoić się w pewnej mierze przy okazji Midtown Madness: Chicago Edition. Jednak, jako że MM, początkowo postrzegane jako twór niemal doskonały, w praktyce wystarczał na zaledwie parę godzinek dobrej zabawy, wkrótce tęsknota ta ponownie podniosła swój płaski łeb i wgryzła się w dusze stojących w korkach kierowców. Nic dziwnego przeto, że poczęli oni wypatrywać czegoś, co mogło im dać więcej tego, czego najbardziej potrzebowali: dużego łyku wirtualnego paliwa, spalanego przez potężne silniki w zdecydowanie nieekonomiczny sposób. Tym czymś, naturalnie, miał być bezpośredni następca MM: CE - Midtown Madness 2.

Gem.ini

I oto po kilkunastu miesiącach oczekiwania pojawił się ON. Początkowo w postaci bety, której jedyną zaletą było to, że co pewien czas dawała się odpalić, dając wgląd w nowe menu i pozwalając podejrzeć, jakie nowe możliwości będzie oferować. Parę razy uruchomiła się nawet sama jazda, pozwalając rzucić okiem na San Francisco i pościgać z samochodami-widmami! Już wtedy jednak było widać, że dumna "dwójka" to w istocie coś w rodzaju "expansion packa" do jedynki; bowiem w gruncie rzeczy zastąpienie jednego miasta dwoma innymi, dodanie nowego trybu kariery oraz nieznaczne usprawnienia pozostałych są zwykle domeną dodatków. Nadejście wersji finalnej jedynie potwierdziło wcześniejsze przypuszczenia: Midtown Madness 2 to w istocie Midtown Madness 1.5.

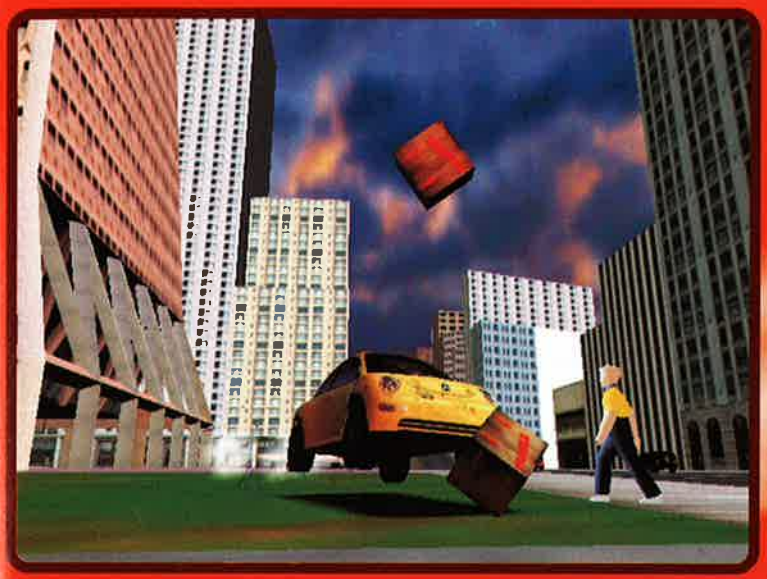
Zbyt wiele tu rzeczy, które tylko udają, że są lśniąco nowe, zbyt wiele elementów z Midtown Madness: Chicago Edition. Słowem - to Midtown Madness 1.5, a nie 2.0.

Co dobrego?

Miasta w MM2 są 2: pozują tym razem na San Francisco i Londyn. W pierwszym jeździć należy po dobrej, w drugim - po złej stronie. Różnica, gdy przychodzi co do czego, staje się symboliczna: i tu, i tam jeździ się po chodnikach i skwerach, demolując latarnie, taksometry, kosze na śmieci i od czasu do czasu budki telefoniczne. Różnica, jeśli idzie o odczucia względem jedynki, również niezbyt znacząca - otóż w dwójce do listy przedmiotów do skasowania dochodzi jeszcze drzewo, które, trafione, nie jest w stanie przeciwstawić się naszej masie razy prędkość do kwadratu, i rozpada w chmurze wykałaczek! Warto być może w tym miejscu zaznaczyć, że, naturalnie, wystrój "ruchomy" miast różni się w zależności od tego, z której strony mamy podwójną ciągłą - w SF na pewno nie znajdziecie czerwonych budek telefonicznych, w Londynie dla odmiany na pewno nie uświadczycie palm... Można jednak i to jest naprawdę miłe, znaleźć najbardziej charakterystyczne punkty obu miast - np. w Londynie (bo w SF nie byłem, więc trudno mi coś mówić) Amorka na Piccadilly Tower, kolumnę Nelsona na Trafalgar Square czy wieżę Big Bena...

Nieco lepiej jest w kwestii autek. Dodano bowiem aż 10 nowych i dorzucono parę nowych skórek do tych do których zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Wśród nowych napotkamy m.in. New Beetle'a RSi (również w barwach x-boxa!), obydwa Mini Morrisy (stary i nowy), Audi TT (mniam!), Aston Martin DB7, London Cab (czarna bądź w kwiatki), londyńskiego piętrusa, ale i Humwee czy - he, he, he - samochód strażacki z naczepą, którą, w przeciwieństwie do tej na ciężarówce w jedynce, da się zrzucić! (To a propos ciągłego dopytywania się, "jak można ją odpiąć", proszę czytelników.) Naturalnie, zupełnie tak jak poprzednio, do większości z nich, tych lepszych, dostęp otrzymujemy po zaliczeniu jakiegoś wyjątkowo nieprzyjemnego zadania

(wygranie kilku wyścigów, wykonanie któregoś z zadań w trybie kariery itp.). Nowością, jeśli już o tym mowa, jest to, że teraz również niektóre skórki również są "locked" do chwili, gdy sobie na nie zasłużymy! W sumie niby nic, a jednak miło pojeździć pacyfistycznym Hummerem! Co prawda, znacznie milej byłoby, gdyby wszystkie samochody nie zachowywały się jak jeden mąż... tj. wóz. Cóż, w czasach, gdy w symulatorach implementuje się



czteropunktową fizykę, stworzenie jednopunktowej (środek ciężkości) wydaje się odrobinkę nie na miejscu... W tej bowiem chwili kręcenie bączków wspomnianym już Hummerem wydaje mi się delikatnym nadużyciem. Może ktoś powinien powiedzieć chłopakom z Angel Studios, że ludzie polubili to pancerne pudło wcale nie dla jego zwrotności?

Jeśli już o jeżdżeniu mowa: generalnie właśnie o to chodzi w tej grze... Dodam: należy wręcz niezbyt grzecznie jeździć! W gruncie rzeczy bowiem tu na drogach istnieją dwie zasady: nie zwalniać, dopóki to absolutnie niezbędne (w trybie kariery istnieją nawet zadania, w których nie wolno jechać wolniej niż z określoną prędkością minimalną!), oraz nie dać się zezłomować przed dojechaniem do mety (co do tego ostatniego: na szczęście znacznie trudniej jest zetrzeć samochód do płyty podłogowej niż w MM:CE...). I te reguły znajdują zastosowanie w każdym z trybów gry: czy to będzie któryś ze znanych już Blitzów, Checkpointów i Circut Race'ów, czy zupełnie nowy, lecz kilkukrotnie już wspomniany, tryb kariery (Crash Course). W tym ostatnim wśliźniemy się za oczy (makabryczne, ale prawdziwe) adeptów Imperialnej Akademii Taksówkarzy, bądź "sanfranciszkańskiej" Szkoły Kaskaderów. W Londynie w tym przypadku jeździ się jednym z żywych symboli Londynu: czarnym cabem, w drugim - San Francisco - znanym i lubianym Fastbackiem. Warto też nadmienić, że twórcy nie potrafili zrównoważyć poziomu trudności zadań i, poczynając od mniej więcej piątego, są one po prostu obłędnie trudne! Na tyle, że jak mniemam, bez patchów się nie obejdzie. I zaznaczam: to nie to, że nie radzę sobie z wirtualną kierownicą - jeździ się bowiem raczej łatwo (sytuacje zewnętrze, czytaj: ruch uliczny, również są identyczne przy każdej próbie), lecz same warunki osiągania zwycięstw są podkręcone tak dalece, że niektórych z zadań nie sposób zaliczyć bez ok. 40 prób!

Co nie do końca?

Wersja gry, którą miałem okazję testować, była jak najbardziej finalna ("Special Gold Release"), wolno mi więc odrobinę ponarzekać. Przede wszystkim MM2 miejscami mocno chrupie. Często najlepszym sposobem wyrównania szans w wyścigu żab jest odpalenie gry, pojeżdżenie chwilę bez celu i dopiero za drugim podejściem podjęcie wyzwania na serio. Jak dla mnie wygląda to tak, jak gdyby engine nie został poddany żadnym usprawnieniom od czasów MM:CE... - być może twórcy uznali, że sprzęt graczy zdążył już "dorosnąć" do wymagań silnika? Z drugiej strony jednak widok ze wzgórza na dachy i ulice San Francisco wart jest poniesionych nakładów na 256 MB RAM - grafika bowiem może się podobać. Nie jest to wprawdzie szczyt możliwości (zbyt dużo pozostało z pierwszego MM), jednak złudzenie żywego miasta jest nadal zupełnie niezłe.

Dźwięk? Dźwięk jest... w porządku, jednak nic w nim szczególnego. Należy jednak wskazać na coś innego, na to, że znacząco usprawniona została inteligencja komputerowych kierowców: nie zatrzymują się już tak często jak niegdyś na tylnym zderzaku w chwili, gdy najgrzeczniej w świecie czekamy sobie na zielone... Z drugiej jednak strony nadal irytują przechodnie, pryskający w panice na sam widok mojego jadącego sobie spokojnie 40 idealnie lśniącego samochodu. A czemu, pytam ja się? Przecież to, że jadę sobie czerwonym Fastbackiem, nie oznacza wcale, że muszę kosić latarnie i miażdżyć kubły na śmieci!

Pozostało też w MM2 parę drobnych niedoróbek, tak w warstwie engine, jak... sam nie wiem czego. Irytowały mnie na przykład niewymownie przekłamania w trudnych dla gry miejscach: na skrzyżowaniach, gdzie z dwóch pasów robi się jeden. W takich sytuacjach nie sposób wskazać, który ma pierwszeństwo, a który nie, więc, według gry, pierwszeństwo mają obaj! Problem jednak nie w tym, że te ruszające równocześnie i zamierzające zmieścić się w jednym pasie samochody się zderzają, nie. Sęk w tym, że przy takiej okazji wyłączona zostaje detekcja kolizji i zaangażowani po prostu przenikają przez siebie... Po wtóre: zaczynało być mi gorąco (w listopadzie!), kiedy kokpit czegoś małego, np. sportowego Żuczka czy Mini... nie nadążał za podwoziem! Jak to rozumieć? Ano tak, że jadąc samochodem, który właśnie wspina się ostro w górę, zwykle widzimy niebo. Zaczynając zjeżdżać, powinniśmy chyba widzieć ziemię przed sobą. Tymczasem w MM2 obraz powoli przewinie się z nieba na ziemię! Dziwne, biorąc pod uwagę, że w dużych samochodach tego problemu nie było... Jeśli zaś już o kokpitach mówimy: żal mi londyńskich gliniarzy - ich samochód wprawdzie wygląda inaczej niż te w Stanach i nawet inaczej wyje, kokpit jednak ma amerykański, a więc kierownicę ma po zupełnie niecodziennej na wyspie lewej stronie!

Co o MM2 myśleć?

Mówiąc najogólniej, Midtown Madness 2 to takie San Fracisco, które byłoby całkiem do rzeczy, gdyby zasypali te denerwujące i złomujące autka dołki... Właśnie takie wrażenie miałem grając. Zbyt wiele tu rzeczy, które tylko udają, że są lśniąco nowe, zbyt wiele elementów z Midtown Madness: Chicago Edition, które naturalnie zdążyły się już nieco zestarzeć. Brakowało mi również innowacji w rodzaju zadań specjalnych, a przecież mamy tu dostęp i do taksówek, i autobusów, że o uprzywilejowanych nie wspomnę... Tylko pomyśleć, ile zabawy mogłoby być w symulacji kierowcy londyńskiego policemana...

Nie mogę jednak pozostać obojętny na wdzięki MM2: z niemałą satysfakcją zasiadłem na przykład w double-deckerze na miejscu kierowcy, by korzystając z wolności trybu Cruise (wolnej jazdy), a zarazem przestrzegając w najdrobniejszych szczegółach przepisów drogowych, krążyć po ciasnych uliczkach Soho. Z równym entuzjazmem podszedłem do starych dobrych zabaw w robienie korków-gigantów i późniejsze przebijanie się przez nie: po dachach i pod kołami, raz czy drugi!... Czemu więc tylko 7? Za całokształt. Za to, że to odświeżony MM: Chicago Edition, z nowymi mapami, autkami i trybem gry, ale niepoprawionymi niedoróbkami części poprzedniej. Słowem za to, że to Midtown Madness 1.5, a nie 2.0.

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Microsoft

Dystrybutor: Microsoft Polska, tel. (022) 6286924

Internet: http://www.microsoft.com

Wymagania: PII 233, 32 MB RAM, Win9x/2000/ME

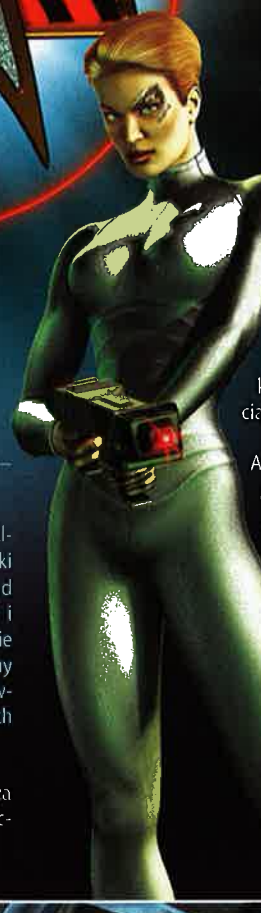
Akcelerator: Konieczny

Plusy:
- 2 miasta: Londyn i San Francisco
- 10 nowych aut (m.in. wóz strażacki)
- tryb kariery
- ogólne wrażenie jazdy po mieście

Minusy:
- niewielki zakres faktycznych zmian
- niedoróbki
- niegrywalny tryb multiplayer (MSN Zone, ech...)

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Istnieją serie długie niczym lasso i właściwie nie sposób orzec, czy w jakiejś przewidywalnej przyszłości nastąpi ich koniec. Do takich należy z pewnością seria gier, realizowanych przez różne niekiedy grupy i firmy, bazujących na pomyśle Gene Rodenberry'ego i cyklu napisanych przezeń książek pod wspólnym tytułem Star Trek. Zastanawiałem się kiedyś nad źródłami jej popularności i, prawdę rzekłszy, nie umiem ich określić. Dobrze byłoby jednak je odkryć... wtedy sami moglibyśmy napisać i zrealizować coś równie dochodowego.



El General Magnifico

Seria nie zawdzięcza przecież powodzenia swojej niezwykłej oryginalności - Rodenberry wcale nie jest najwybitniejszym twórcą fantastyki (w kategoriach literackich postawiłbym go obok pani Barbary Cartland czy naszej Mniszkówny). Późniejsze nieco filmy z Leonardem Nimoyem i Williamem Shatnerem (i ich kontynuacja z Patrickiem Stewardem) też nie zaliczają się do arcydzieł gatunku. Choć niełatwo byłoby orzec, które filmy SĄ arcydziełami fantastyki, to znacznie łatwiej jest wskazać te, które z pewnością nimi nie są - i nikt chyba nie będzie się spierał, że do tych ostatnich zaliczyć należy wszystkie filmy z serii Star Trek, a trochę już ich było.

Tak czy owak, lada moment na półkach sklepowych pojawi się najnowsza gra z serii - Star Trek Voyager: Elite Force, dzieło połączonych zespołów Activision i Raven Software.

Jest to klasyczna gra FPP, w której elementy akcji przeplatają się z przygodowymi. Oparto ją na silniku graficznym (engine), który opracowano na potrzeby "Klejka", więc na przeciętnym sprzęcie chodzi zupełnie poprawnie (sprawdzałem, więc wiem, co piszę). Sam pomysł gry jest dość prosty - podczas powrotnej podróży z rubieży kosmosu członkowie załogi Voyagera wespół z całym statkiem dostali się - zwabieni fałszywym wezwaniem o pomoc - w jakieś osobliwe pole wysysające energię, otaczające gigantyczne kosmiczne cmentarzysko starych (co nie znaczy martwych i niezamieszkanych) wraków. Miejsce owo otoczone jest dość ponurą sławą i w kosmicznych locjach nazywa się je Kuźnią (The Forge). Jako że silniki Voyagera słabną z każdą chwilą, trzeba znaleźć alternatywne źródło energii. Co - przynajmniej na pozór - nie powinno być trudne, ponieważ choćby z pokładu Voyagera widać inne unieruchomione statki - gdzieś, u licha, powinno się znajdować coś przydatnego. Co prawda widać też złowrogi sześcian Borgów - ale trudno, kto nie ryzykuje... (ten w ciupie nie siedzi). Dowodząca Voyagerem kapitan Janeway zdaje sobie sprawę z faktu, iż jedyną możliwością uratowania skóry jest wysłanie do akcji zespołu Ryzykantów (Hazard Ops). Jest to elitarna, starannie dobierana grupa do zadań specjalnych, dowodzona przez porucznika Tuvoka. Obarczony misją ratowania tyłków twoich towarzyszy ruszasz dziarsko do walki. Rozwój wydarzeń pokaże, iż naprawdę chodzi jednak o coś innego...

Wiecie, doszedłem do wniosku, że nie ma w tym niczego prawdziwie nowego - ratowanie Galaktyki trafia mi się (wam zresztą chyba też) kilka razy w roku, ale miłe jest to, że twórcy gry ciągle na nas liczą.

Animujesz członka zespołu Hazard Team, elitarnego oddziału przeznaczonego do działań w takich właśnie sytuacjach. Kierowany twoją wolą chorąży Alexander Munro (lub chorąża Alexandra Munro - masz możliwość wyboru "pci" animowanej przez ciebie postaci, ale w niczym nie wpływa to na dalszy rozwój

akcji) nie od razu jednak bierze się do roboty. Bo na początku sytuacja wygląda zgoła inaczej, niż to przed chwilą przedstawiłem. Po przebrnięciu przez trzy pierwsze misje dowiesz się z niemałym zdziwieniem, że brałeś udział w treningu, a prawdziwa zabawa dopiero się zacznie... No tak, zapomnieliśmy, że wszystkie gry Activision z serii Star Trek zaczynały się misjami treningowymi - niekiedy (jak tym razem) dość sprytnie zamaskowanymi.

Gdy uporasz się z treningiem, zaczyna się Zabawa Na Cały Gwizdek.

Jako w zasadzie dość typowa strzelanka FPP, z wszystkimi zaletami tego typu gier, gra nie poraża niczym rewelacyjnie nowym, ale też i nie zawodzi. Otrzymujemy dokładnie to, czego się spodziewaliśmy w znanym już nam skądinąd sosie. Wiadomo, czego się możemy spodziewać po posiadanej przez członków Hazard Team broni, wiadomo, jak jej używać. Niektóre z rusznic są dobre na większe odległości, inne bardziej się przydają do walk z bliska. Są wreszcie granatniki (Grenade Rifle), które mogą przerobić na czerwone

Klasyczna gra w konwencji FPP, podlana sosem Star Treka, z wszystkimi zaletami tego typu gier. Nie poraża niczym rewelacyjnie nowym, ale też i nie zawodzi. Otrzymujemy dokładnie to, czego się spodziewaliśmy.

plamy większe grupy nieprzyjaciół - co usilnie, dla efektów wizualnych, zalecam. Dodatkowym atutem członków Hazard Team są ich kombinezony bojowe (Hazard Suits) - dzieło niezmordowanego i pomysłowego komandora - porucznika Tuvoka. Kombinezon taki potrafi niemal wszystko - dzięki adaptorowi magnetycznemu (cokolwiek by to znaczyło) pobiera energię z terminali, doładowuje broń, ma też wbudowany bufor transportera (pozwalający na przenoszenie znalezionych przedmiotów do bazy, a w razie potrzeby natychmiastowe ich wydobywanie do użycia) - człowiek siedzący w takim kombinezonie w niektórych sytuacjach wydaje się zbędnym dodatkiem. Na pokłady wrogich statków Munro dostaje się, korzystając ze słynnego okrzyku "Energize!", w tenże sposób powraca do Voyagera. Wszystko to sprawia, że trekkisi powinni w tej grze poczuć się bardzo swojsko.

Jednym z elementów wyróżniających grę spośród wielu innych strzelanek FPP jest to, że nie wszystkie misje polegają na przemierzeniu wrogich pomieszczeń i rozwalaniu wszystkiego, co się rusza. Kilka misji zasadza się na znalezieniu pewnych konkretnych przedmiotów - a wtedy trzeba się skradać wśród wrogów niczym Winnetou. Misje te zresztą są szczególnie trudne - i satysfakcjonujące! (Wymordowanie wszystkich wrogów oznacza po prostu, że mamy od nich lepszą broń, ale przechytrzenie nieprzyjaciela to sprawa wcale inna: okazuje się, że jesteśmy od niego sprytniejsi, co daje znacznie większą uciechę). Wyczekiwanie w milczeniu na to, aż wróg odwróci się od nas tyłem, po to tylko, by podejść (nie podbiec!) kilka kroków, a potem znów dawanie nura za osłonę i zamieranie w bezruchu wymaga sporej cierpliwości - i zdolności przewidywania. Trzeba też przyznać, że twórcy gry wykazali sporą wyobraźnię przestrzenną - gwiazdoloty wrogów pełne są rozmaitych dziur i (ko)myszy, rzadko też zdarzały mi się sytuacje, w których do jakiegoś pomieszczenia można było się dostać tylko jedną drogą. Alternatywność rozwiązań jest tym, co w rozmaitych grach cenię bardzo wysoko. Inną ciekawą cechą tej gry jest to, że nie wszystko się toczy gładko jak kula po stole bilardowym. Przyjdzie ci pogodzić się z faktem, że niektórzy z twoich towarzyszów zginą - a tobie pozostanie tylko na koniec gry spełnić toast za tych, co oddali życie by bronić życia (niewątpliwie kiedyś poczętego).

Gra ma dość przyjazny interfejs, informujący uczestnika w każdej chwili o stanie jego zdrowia, ilości amunicji, stanie opancerzenia, a ponadto ma wbudowany bardzo pomocny celownik, który w wielu sytuacjach identyfikuje dla ciebie cele.

Podczas całej zabawy zetkniesz się z innymi członkami zespołu Hazard, którzy posiadają dość ciekawe umiejętności. Niekiedy cię nimi zaskoczą. Są wśród nich telepaci, znakomici strzelcy, technicy i saperzy. Wszyscy razem tworzą niezwykle skuteczny w działaniu zespół. W jednej z misji zespół Ryzykantów wesprze - Siódma z Dziewięciu - dama, która niedawno jeszcze była Borgiem (a właściwie chyba Borginią? Borginetką? - nie mylić ze szwedzkim i słynnym ongiś tenisistą, który też miał rakietę i potrafił nieźle przywalić z woleja czy innego "bekhendu"). Jest to osoba sprawna i odporna, która wiele potrafi.

Jeśli idzie o wrogów, z jakimi się zetkniesz, to będzie nimi Borg (w stosunku do Borga czort wie, czy należy używać liczby pojedynczej, czy mnogiej), ale pod koniec gry i Borg cię (zmianą frontu) zaskoczy. Poza Borgiem zetkniesz się z Etherianami (co prawda nie bardzo wiadomo, czy są naszymi wrogami, czy nie), Zbieraczami (Złomiarzami), Żniwiarzami i przerażającymi Rozdzieraczami. No, oczywiście będą i rozmaite pomniejsze przyjemności. Na koniec zaś staniesz wobec prawdziwego Utrapienia Światów, Kata Bożej Ziemi, spadkobiercy wiedzy Starożytnych, któremu totalnie odbiło - a nazywa się Vohrsath i wygląda tak, jak się nazywa (wymów głośno jego imię, tylko się nie pomyl :)): jak skrzyżowanie czerwonej ośmiornicy z takąż ostrygą. Ale miejmy nadzieję, że sobie poradzisz.

Oprawa graficzna jest na zupełnie przyzwoitym poziomie - nie poraża urodą, jak F.A.K.K.2, ale też nie na tym chyba twórcom zależało. Interfejs w zasadzie przypomina znane nam dotychczas z innych gier serii, co uważam za zaletę. Gra oferuje rozmaite stopnie trudności: od łatwego (Cadet) do naprawdę trudnego (Ekspert). Muzyka w grze jest całkiem niezła - choć bywają misje, w których radzę ją wyłączyć i skupić się głównie na dźwiękach (właścicielom lepszego sprzętu, umożliwiającego stwarzanie wrażenia przestrzenności, na pewno będzie łatwiej, jeżeli zwrócą uwagę na strony, z których dochodzą odgłosy rozmaitych kroków).

Dla porządku dodać jeszcze należy, że uruchamiając STV:EF, otrzymujemy w zasadzie dwie gry. Jedną jest opisana wyżej przygodówka z elementami akcji, druga natomiast (Star Trek Holomatch) jest po prostu rodzajem treningu na holowizyjnym symulatorze rozmaitych sytuacji, podczas którego możesz zapoznać się z możliwościami wszelkich dostępnych w grze broni i przećwiczyć ich używanie. W tym trybie nie trzeba za wiele myśleć - po prostu bierzesz w łapy, co los ci zdarzy, i przesz przed siebie, nie odejmując niemal palucha od spustu. Znakomity sposób na odreagowanie np. szkolnych niepowodzeń. Uruchamiając Holomatch zyskujesz też możliwość gry w sieci, ale z powodu łajdackich opłat za korzystanie z netu ten tryb zalecam jedynie tym, co są najbliższymi krewnymi jakiegoś arabskiego szejka, rosyjskiego Ojca Chrzestnego, bankiera z Nowej Anglii lub Billa Gatesa. Gra w sieci jest znacznie urozmaicona "sprzętowo" - poszerza się zestaw możliwych do użycia broni, no i co człowiek za wroga - to człowiek, nawet jeśli w grze udaje np. Borga :). □

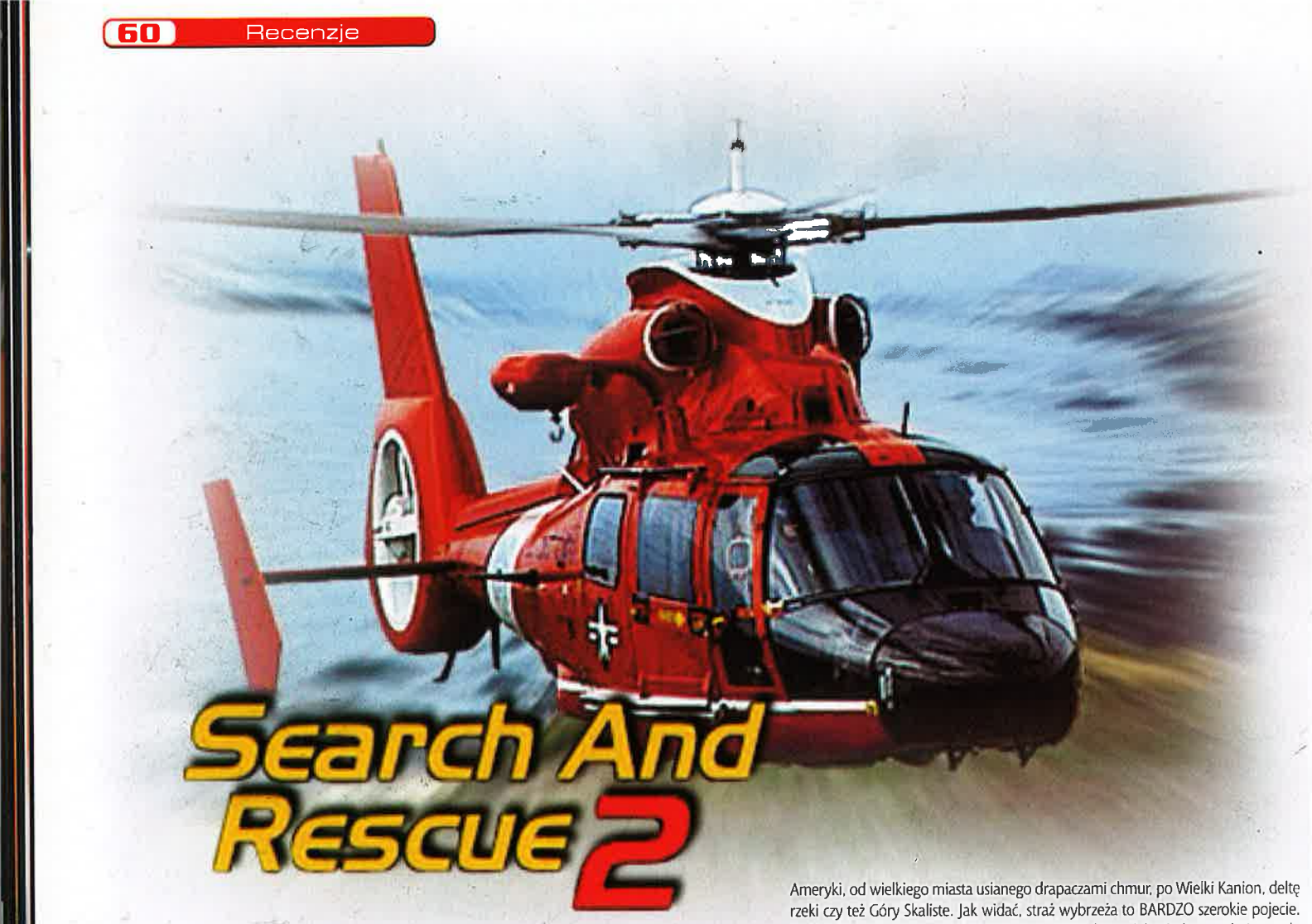
Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Activision, Raven Software
Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165
Internet: http://www.ravensoft.com
Wymagania: Win 95/98 lub NT 2000, P II 233, 64 MHz RAM, karta graficzna 4 MB, Sound Blaster 64
Akcelerator: tak

Plusy:
- dobra grafika
- ciekawe efekty dźwiękowe

Minusy:
- mało oryginalne podejście do tematu



Search And Rescue 2

Wydaje ci się, że jesteś najlepszym pilotem pod słońcem i niestraszny ci żaden śmigłowiec. Latałeś już AH-64, Mi-25 Havoc, Eurocopterem i nawet naszym poczciwym Sokołem. Jeżeli tak jest w rzeczywistości, proszę bardzo, zgłoś się do punktu rekrutacyjnego US Coast Guard, tam permanentnie cierpią na brak wykwalifikowanych oblatywaczy.

LEGION

Wreszcie zostaliśmy obdarzeni symulatorem o typowo pacyfistycznym charakterze. Żadnych rakiet naprowadzanych laserem na cel, działek, które plują ołowiem z szybkością sześciu tysięcy kul na minutę, żadnych SAM-ów, Scudów itp. Pozostaje tylko śmigłowiec uzbrojony w wyciąg, drabinkę, szelki i kosz oraz nurek zajmujący miejsce należące dotychczas do strzelca pokładowego. Prawdopodobnie osobnicy, którzy preferują symulacje maszyn służących do zabijania, w tym momencie przewracają już stronę, zapewniam jednak, że ci, którzy tego nie zrobią, niczego nie pożałują.

Search and Rescue 2 jest symulatorem, dzięki któremu możemy zająć miejsce za sterami HH-65 Dolphin, śmigłowca będącego na wyposażeniu amerykańskiej straży wybrzeża (US Coast Guard). Do tej paramilitarnej formacji należy zapewnienie szczelności i bezpieczeństwa amerykańskich granic morskich. Brzmi to dość poważnie i może kojarzyć się z użyciem broni i przemocy. Nic z tych rzeczy, gdyż jest to jednostka nieuzbrojona, nastawiona na niesienie pomocy każdemu, kto znajdzie się w niebezpieczeństwie (coś jak ratownicy ze "Słonecznego patrolu", ale nie w takich ładnych strojach kąpielowych).

Stąd, zasiadając za sterami śmigłowca, tym razem lecimy ratować ludzkie życie, a nie je odbierać. Jako pilot stacjonujemy w jednej z baz USCG w południowo-zachodniej części Stanów Zjednoczonych, pozostając dyspozycyjnym 24 godziny na dobę, gdyż misje generowane na bieżąco przez komputer odbywają się tak w dzień, jak i w nocy. Latać możemy w dziesięciu najczęściej spotykanych sceneriach Ameryki, od wielkiego miasta usianego drapaczami chmur, po Wielki Kanion, deltę rzeki czy też Góry Skaliste. Jak widać, straż wybrzeża to BARDZO szerokie pojęcie. Coś jak "sprawy wewnętrzne" w dawnym ZSRR, które, jak wiadomo, obejmowały 3/4 świata i jeszcze trochę.

Wspomniałem, że komputer generuje poszczególne misje. Możliwość ta została bardzo pozytywnie przeze mnie odebrana (nie ma szans na trafienie identycznego zadania), podnosi ona bowiem realizm symulacji. Zastosowana została w trybie kampanii, gdyż pojedyncze misje służą bardziej nauce pilotażu i zapoznaniu się z lokacjami, w których będziemy się poruszać. W obu dostępnych trybach mamy wpływ na wszystkie czynniki dotyczące realizmu lotu. Definiując poziom trudności możemy określić porę dnia, pogodę i położenie w momencie startu. Rozpoczynając kampanię musimy zdecydować, czy nasz śmigłowiec może ulec awarii i rozbić się najzwyczajniej po spotkaniu z podłożem lub innym elementem krajobrazu, czy też będzie niezniszczalny. Wybór ten może zwolennikom symulacji wydawać się herezją, jednak stopień trudności sterowania śmigłowcem jest tak wysoki, że opcja ta jest niezbędna zarówno dla zagorzałych, jak i początkujących "symulantów".

Rozpoczynając karierę pilota straży wybrzeża, musimy zadecydować również o tym, czy nasz pilot ma być śmiertelny, czy też nawet najbardziej spektakularne katastrofy nie zrobią na nim większego wrażenia. Naturalnie o wiele bardziej satysfakcjonująca jest pierwsza wersja. Podejmując się poszczególnych misji, zdobywamy punkty doświadczenia, które decydują o naszym miejscu w rankingu i dają szansę na otrzymanie bardziej ambitnych, a przez to trudniejszych zadań. Na naszą pozycję wpły-

wają również punkty karne, które możemy otrzymać za różnorodne wykroczenia popełnione w trakcie wykonywania misji. Może to być zbyt późno schowane podwozie albo lot z dużą prędkością z wywieszonym na zewnątrz nurkiem. Aby nie popełniać błędów, musimy uzbroić się w cierpliwość i wykonywać wszystkie czynności w określonej kolejności i odpowiednim czasie. Najlepiej wstrzymać się przed pochopnym działaniem do momentu poinformowania nas przez drugiego pilota o potrzebie wykonania określonych czynności.

Specyficzny charakter symulatora decyduje też o tym, że niewykonane zadanie nie tyle nie musi, ale wręcz NIE MOŻE zostać powtórzone. Czas i wydarzenia idą naprzód i jakakolwiek porażka może zostać zmazana powodzeniem kolejnej, ale już zupełnie odmiennej misji. Jak w życiu, ważne są intencje. Jeśli nie udało się uratować rozbitków, nie oznacza to, w określonych sytuacjach, że zadanie nie zostało wykonane. Może się bowiem zdarzyć tak, iż szereg czynników zewnętrznych (wysokie fale, wiatr itp.) uniemożliwi akcję ratunkową. Za akcję, w której nie osiągnęło się założonego z góry rezultatu, również można otrzymać punkty i zyskać uznanie, jeżeli wszystko zostało wykonane zgodnie z regulaminem. Po prostu - zrobiłeś wszystko, co w twojej mocy, brawo! A że los nie pozwolił ci uratować tych ludzi - tak bywa...

Miejsce naszych działań w poszczególnych misjach zostało ograniczone. Jakakolwiek próba "przedarcia" się poza wyznaczony obszar działań kończy się drastycznym cofnięciem do oznaczonego punktu. Mało to realistyczne - lecz spowodowane dużą dbałością o szczegóły elementów krajobrazu, celów, nad którymi mamy latać, jak i samego śmigłowca. Ofiary katastrof, rotor i inne ruchome urządzenia śmigłowca są bardzo starannie animowane, aby w jak największym stopniu wywołać złudzenie realizmu. Duża swoboda kierowania pilotem, który ma wręcz nieograniczone możliwości rozglądania się po terenie wokół śmigłowca, pozwala zobaczyć nam nawet drugiego pilota. W odróżnieniu od innych symulatorów nie pozostaje on bierną figurką, gdyż sprawia wrażenie zajętego obsługą przydzielonych mu urządzeń (czasami odnosiłem wrażenie, że się uśmiecha i puszcza do mnie oko - hm, jakiś dziwny czy co?).

Skoro wspomniałem o innych członkach załogi, nie mogę pominąć ludzi odpowiedzialnych za obsługę wyciągu. Po doleceniu na miejsce akcji ratunkowej możemy, a wręcz musimy przełączyć się na stanowisko obsługi wyciągu. Do nas należy otwarcie drzwi, podwieszenie na wyciągu odpowiedniego urządzenia (człowieka) i opuszczenie go we współpracy z pilotem jak najbliżej celu. Sprawa nie jest łatwa, gdyż ofiary kataklizmów nie zachowują się biernie. Jak wspomniałem, są one doskonale animowane (machają rękoma, ich ubranie jest targane przez podmuch wywołany pracą rotora), a ponadto w takim samym stopniu jak helikopter są narażone na czynniki zewnętrzne. Często zdarzają się sytuacje, gdy wydaje nam się, że rozbitek już jest w pasach bezpieczeństwa lub w koszu, a niespodziewana fala lub podmuch wiatru odrzucają go na wiele metrów od śmigłowca.

Wtedy w zależności od tego, czy mamy wystarczającą ilość paliwa i czy w ogóle utrzymujemy się w powietrzu musimy od nowa zacząć żmudne ustawianie śmigłowca nad celem.

W trakcie misji można naprawdę odnieść wrażenie prawdziwości wydarzeń, w których bierzemy udział, w związku z wspomnianą wcześniej dbałością o szczegóły wizualne i interaktywne zachowania załogi, a przede wszystkim w związku ze złudzeniem działania w zespole. W czasie lotu, a właściwie jeszcze na ziemi w bazie jesteśmy zasypywani radiowymi informacjami dotyczącymi prognozy pogody, stanu poszczególnych urządzeń czy nawet radami odnoszącymi się do optymalnego ustawienia śmigłowca nad celem.

Do tego dochodzi różnorodność obrażeń odniesionych przez uratowanych rozbitków (około trzydziestu odmian uszczerbków na zdrowiu), którzy mogą mieć połamane kończyny, atak serca lub wiele innych przypadłości, normalnych w tak niebezpiecznych sytuacjach. Sposób ich transportu i opieki w trakcie lotu do najbliższego szpitala zależy od nas i panujących warunków pogodowych. Trzeba ostrożnie podejmować decyzję, jako że delikwenci lubią wyzionąć ducha "w zaciszu" naszego śmigłowca. Zdradzę tylko, że niejeden raz będziecie zmuszeni złamać rozkazy i zmienić trasę lotu, pozostawiając jednych rozbitków na pastwę losu, aby uratować życie innym. Jak widać, nie jest łatwo być pilotem USCG.

Mimo specyficznego charakteru, Search and Rescue 2 pozostaje symulatorem, więc nie mogę pominąć kwestii sterowania i, co za tym idzie, odwzorowania realizmu lotu. HH-65 Dolphin w rzeczywistości jest śmigłowcem łatwym w obsłudze ze względu na charakter działań, do jakich został zaadaptowany. Łatwość obsługi nie oznacza wcale, że lata się nim bez problemów. Większość amerykańskich pilotów wojskowych ma niewielkie szanse na to, aby zostać pilotem tego śmigłowca w tej formacji. Dlaczego tak jest, przekonacie się już po pierwszej próbie zawiśnięcia nad maleńkim jachtem targanym falami wywołanymi wiatrem o sile 9 lub 10 stopni w skali Beauforta. Twórcy gry, nie idąc na jakiekolwiek kompromisy, postanowili dokładnie odwzorować wpływ czynników zewnętrznych na zachowanie się maszyny zarówno w powietrzu, jak i na ziemi. Dla osób nie posiadających dobrego joya nie rokuje to najmniejszych nadziei na przyjemną grę. Każda misja, nawet w trybie arcade, to robota dla aptekarza lub zegarmistrza. Nie wolno zapominać, że nie chodzi tu o ostrzelanie wrogich czołgów z odległości kilku kilometrów, ale o zawiśnięcie nad niewielkim celem, który, niestety, nie jest nieruchomy. Liczy się każdy centymetr, a pogoda i sam rozbitek niczego nam nie ułatwia.

Gra w zamyśle jest bardzo ciekawa i zasługuje na uznanie chociażby ze względu na pionierskie wykorzystanie idei symulacji maszyn latających. Poza tym doskonałe opracowanie strony graficznej, dbałość o szczegóły i realizm nie pozwalają powiedzieć na jej temat złego słowa. A poza tym jej ściśle pokojowy charakter... □

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: InterActive Vision
Dystrybutor: InterActive Vision
Internet: http://www.lavision.com/Sar2
Wymagania: P 233 64 Mb RAM, Win 95/98/00, CDx8
Akcelerator: niekonieczny, aczkolwiek przydatny

Plusy:
- ciekawy pomysł
- nikogo nie trzeba zabijać
- doskonały realizm sytuacji
- uśmiechnięty drugi pilot

Minusy:
- niesamowita trudność pilotażu
- bez joya ani rusz

Demo na CD 11/00

BATTLESHIP SURFACE THUNDER

*Ran, bogini morskich toni w mitologii skandynawskiej, zatapiała statki, natomiast żeglarzy wciągała na dno. Być może w dni, gdy żaden żeglarz nie chciał wypłynąć na morze, zabawiała się grą w okręty i to właśnie jej zawdzięczamy tą popularną grę planszową. W każdym razie chyba każdy pamięta te chwile, gdy w zaciszu ostatniej ławki rozgrywało się z kolegą wielkie bitwy morskie, które urozmaicały monotonię lekcji. Technika idzie jednak do przodu i zamiast długopisu oraz kartki papieru możemy wybrać komputerową wersję gry, by tym razem zabić czas na lekcjach informatyki.**

Inquisitor

Battleship Surface Thunder to właściwie dwie gry w jednej. Oprócz klasycznej gierki na płytce znajduje się również ciekawa gra 3D, w której wcielisz się w kapitana pływającej jednostki ratowniczej (o czym za chwilę). Gdy płytka z "okrętami" trafiła do moich rąk, zastanawiałem się przez chwilę, co można jeszcze w tak prostej grze wymyślić. Okazało się, że sporo. Po odpaleniu Battleship zaskoczyło mnie przede wszystkim ciekawe i dynamiczne intro. Prujące morskie fale, szare kadłuby krążowników, plujące ogniem działa pokładowe. Huk wystrzałów i eksplozji sprawił, że musiałem nalać wody do wanny i zatopić moją ulubioną gumową kaczuszkę (sorry, Jedi, wiem, że to boli). Dopiero, gdy spoczęła na emaliowanym dnie, uspokoiłem się na tyle, że ponownie mogłem zasiąść do komputera.

Battleship Surface Thunder to gra przyjemna i lekka jak morska piana. BST jest grą 3D - i są to właściwie dwie gry w jednej. Oprócz klasycznej gierki (w okręty - w kilku odmianach) na płytce znajduje się również ciekawa gra 3D, w której wcielisz się w kapitana pływającej jednostki ratowniczej.

W menu gry możemy wybrać trzy rodzaje rozgrywki. Trzeba też podjąć męską decyzję i określić poziom trudności (trzy stopnie). Aby zostać kapitanem, nie musisz wcale zaczynać od majtka, jednak warto początkowo popróbować sił z komputerowym przeciwnikiem na niższym poziomie. Gra rozgrywa się na planszy 6 x 6, 8 x 8 i 10 x 10 pól. Jeżeli stwierdzisz, że komputer jest za sprytny, możesz rzucić mu kłodę pod nogi. Trik polega na tym, że istnieje możliwość wyboru dwóch wielkości plansz w jednej grze. Oznacza to, że twoje statki zostaną ukryte na wielkim obszarze morza 10 x 10, natomiast flota przeciwnika będzie umieszczona w sadzawce 6 x 6 oczek. Z tej ewentualności jako oficer, stary wyga i wilk morski na pewno nie skorzystasz, ale warto o tym wiedzieć.

Classic Battleship to aż trzy rodzaje gry. W pierwszym z nich (classic) zabawa toczy się według starych, znanych wszystkim reguł. Wystrzał za wystrzał, aż do czasu, gdy jeden z zawodników pierwszy zatopi wszystkie okręty flotylli przeciwnej. W salvo zasady są nieco inne. Zawodnicy oddają po kilka strzałów. Ich liczba jest uzależniona od celności. Każde trafienie oznacza o jeden strzał więcej w kolejnej salwie. Analogicznie, jeśli nie mamy żadnych trafień, liczba wystrzałów spada do jednego. W trzeciej grze, volley, celne strzały są także nagradzane. Trafienie daje kanonierowi jeszcze jeden strzał. Dostanie ich dokładnie tyle, ile będzie miał celnych trafień. Zabawę można urozmaicić wybierając - zamiast komputera - żywego przeciwnika. Do wyboru mamy tradycyjne protokoły multi: TCP/IP, LAN, IPX. Jeżeli jednak będziesz chciał zmierzyć się z przyjacielem na osobnych kompkach, to macie problem. Konieczne są dwie płytki z Battleship, co nie jest dobrym rozwiązaniem.

Battleship to gra 3D, tak więc plansza, na której rozgrywa się bitwa morska, nie wygląda jak starożytny program szachowy. Zamiast tego widzimy kawał morza (w rzucie izometrycznym), na którym zaznaczona jest symboliczna szachownica, oraz trójwymiarowe modele okrętów. Te ostatnie rozmieszczamy oczywiście sami, chociaż można również skorzystać z gotowych schematów (kilkanaście do wyboru).

Przy okazji warto wspomnieć o pewnej cesze gry, która mocno daje się we znaki. Jeśli wybierzemy wyższy poziom trudności, komputerowy przeciwnik wyraźnie podgląda bank schematów ustawień statku. Jeżeli uda mu się już trafić w jakąś jednostkę, kolejne pociski lecą niemal bezbłędnie w obszar, gdzie znajdują się nasze statki. Przegrywałem z komputerem dopóty, dopóki nie zrezygnowałem ze schematycznych ustawień statków i sam nie rozlokowałem ich na planszy.

Po celnym wystrzale na statku wybucha pożar, natomiast zatopione jednostki symbolizują tratwy ratunkowe. To właśnie one stały się pretekstem do powstania Arcade Battleship, czyli dodatkowej gry, którą przygotowały dla nas szczury lądowe z Meyer/Glass Interactive.

Arcade Battleship przypomniało mi ostatnie Micromachines, gdzie w kilku misjach ścigamy się motorówką w wąskich, niebezpiecznych kanałach. W AB jest bardzo podobnie, jednak cel misji to nie zwycięstwo w wyścigu, lecz uratowanie rozbitków. Zadania są zresztą różnorodne, tak że wyławianie topielców stanowi częstokroć jedynie wątek poboczny (można jednak dostać za nie wiele pożytecznych gadgetów). W kolejnych misjach będzie trzeba zniszczyć osłonę radarową wroga czy też zrobić mu coś a la Pearl Harbour. Zadania są naprawdę dobrze pomyślane i mimo, że produkt nie należy przecież do szczególnie wyrafinowanych i skomplikowanych, gra się wyjątkowo dobrze.

Nasza łajba to ciężki krążownik, uzbrojony w baterię dział na lewej i prawej burcie oraz w pojedyncze armaty na dziobie i rufie. W trakcie misji nie ma czasu na obserwowanie ogników św. Elma. Niemal każdy fragment wybrzeża obsadzony jest przez artylerię wroga. Początkowo są to stosunkowo małe działa, lecz później zmieniają się one w armaty, przy których Gruba Berta byłaby dziecinną zabawką. Dodatkowym utrudnieniem stają się również jednostki wroga: torpedowce, lotniskowce, łodzie podwodne, myśliwce, bombowce, sterowce itd. Aby je unicestwić, konieczne będzie właściwe wyposażenie statku. Amunicja do dział nigdy się nie kończy, ale pociski typu ziemia-powietrze są już reglamentowane. Ograniczoną ich liczbę dostaniemy jedynie wówczas, gdy znajdziemy huśtającą się na falach skrzynię. Pocisków tych należy używać bardzo oszczędnie, bowiem tylko one mogą się uporać z eskadrami myśliwców, bombowców i sterowców.

Inne gadżety, jak np. dopalacz lub pancerze, uzyskamy, jeśli zniszczymy flotyllę wroga, osiągniemy założony cel misji itp. W trakcie realizowania zadań trafimy również do stref szczególnie chronionych. W tych wyjątkowo niebezpiecznych obszarach nasz statek może przejść pewną metamorfozę. Ze statku nawodnego nasza jednostka zmieni się w okręt podwodny (!). W takim wypadku nie grozi nam co prawda wroga artyleria, ale za to musimy szczególnie uważać na pola minowe oraz bomby głębinowe, wyrzucane z samolotów i okrętów. Dodatkowym utrudnieniem są również wrogie jednostki podwodne, które atakują nasz statek torpedami. Należy więc być niezwykle ostrożnym, doskonale manewrować łodzią i umiejętnie gospodarować amunicją.

Battleship Surface Thunder to gra przyjemna i lekka jak morska piana. Tytuł sam się zresztą doskonale broni - wystarczy, że uruchomicie demko, a sami się o tym przekonacie. Siadając przed komputerem, możecie być pewni, że zakotwiczycie się na wiele godzin. Choroba morska na pewno nie grozi, jednak dla dobra kręgosłupa poproście rodzinę o koło ratunkowe. Ahoj! □

** Zachęta do obijania się na lekcjach nie jest oficjalnym stanowiskiem redakcji, a jedynie własnym widzimisię recenzenta.*

BATTLESHIP
SURFACE THUNDER

Ocena: 8

INFO · INFO · INF

Producent:
Meyer/Glass Interactive

Dystrybutor:
Hasbro Interactive

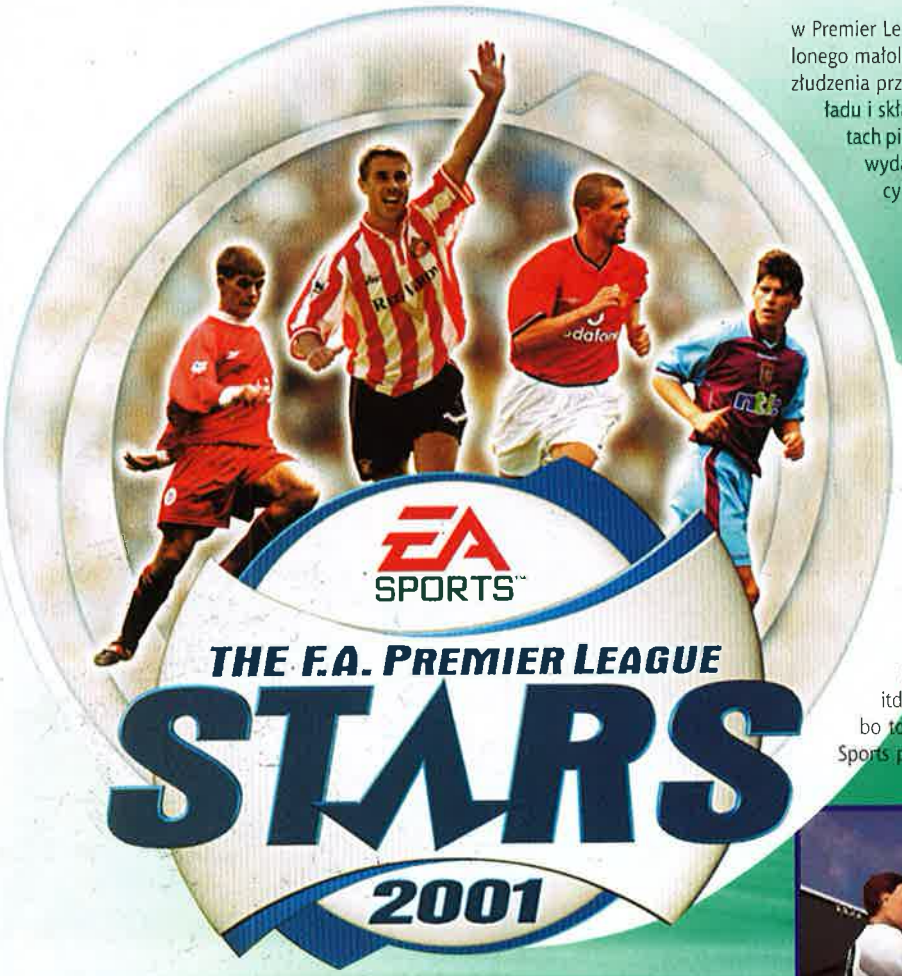
Internet:
http://www.hasbrointeractive.com/

Wymagania:
P 200 MMX, 64 MB RAM
Windows 95, 98

Akcelerator:
wskazany

Plusy:
- świetna gra arcade
- klasyczne "okręty" w 3D
- oprawa muzyczna
- fajna graficzka

Minusy:
- rozłażące się tekstury



Szefowie EA Sports nie należą do litościwych ludzi. Co kilka-kilkanaście miesięcy na półki sklepów trafiają gry sportowe, które wzbudzają zachwyt u graczy, a u konkurencji bezsilność. Serie FIFA, NHL i NBA od wielu lat są bezkonkurencyjne. Ale to ciągle jednak nie wystarcza właścicielom EA Sports. Aby pognębić konkurencje, wymyślają co rusz nowe serie sportówek.

Bambino de Bodom

W zeszłym roku poznaliśmy nową piłkę kopaną sygnowaną logo EA Sports, o wdzięcznym tytule The F.A. Premier League Stars 2000. Nie była to zła piłka, lecz niestety zbyt przypominała FIFA, a tym samym szybko się nudziła. Stare przysłowie mówi: "niedaleko pada jabłko od jabłoni", i to podobieństwo nie powinno nikogo dziwić. Pojawienie się w redakcji Premier League Stars 2001 nie wprawiło mnie w euforię. Nie cieszyła mnie konieczność zmierzenia się z klonem FIFA. Wszak w tym roku stajnię EA Sports opuściło Euro 2000, a za kilka tygodni ukaże się FIFA 2001. Gra w trzecią, bliźniaczo podobną, piłkę nie należy do przyjemności. Nie bardzo wiedziałem więc, o co chodzi EA Sports? Zrozumiałem to w chwilę po zainstalowaniu Premier League Stars 2001. Menusy wprawiły mnie w osłupienie. W każdej grze są one przygotowane z maksymalną starannością, a w Premier League Stars 2001 wyglądają, jakby były stworzone przez szalonego małolata. Zwariowane kolory i czcionka, sylwetki zawodników do złudzenia przypominające sławne klocki lego, ikony porozmieszczane bez ładu i składu. Co to ma znaczyć? Rozpocząłem sezon i po kilku minutach pierwszego spotkania zajarzyłem, czym kierowało się EA Sports, wydając Premier League Stars 2001. Jak sami dobrze wiecie, twórcy serii FIFA od początku dążyli do stworzenia perfekcyjnej symulacji piłki nożnej. Powiedzmy, że udało im się to prawie w stu procentach, ale realizm nie zawsze idzie w parze z dobrą zabawą i kilka ostatnich piłek kopanych spod znaku EA Sports było mniej lub bardziej nudnawych. Do podobnego co ja wniosku doszli widocznie sami autorzy - Premier League Stars 2001 to zdecydowana odskocznia od stylu FIFA. W tej grze mamy hektolitry miodu, a realizm schodzi na dalszy plan.

Tryby rozgrywki są praktycznie takie same, jak rok temu: mecz towarzyski, sezon, własna liga, edytor pozwalający na stworzenie własnego teamu oraz trening. Identyczne są również zasady sezonu, czyli po każdym meczu obu zespołom przyznawane są "gwiazdki", które później można rozdysponować pośród piłkarzy, poprawiając tym samym ich umiejętności. Tym, którzy nie widzieli zeszłorocznej Premier League Stars, podpowiadam, iż "gwiazdki" otrzymujemy za zwycięstwo, za grę fair play, za strzelone bramki itd. W sumie cieszę się, że system "gwiazdek" nadal funkcjonuje, bo to znakomity pomysł. Opcje menedżerskie tradycyjnie już EA Sports potraktowała po macoszemu, ale jakoś w przypadku Premier League Stars mi to nie przeszkadza. Skoro jest to piłka wybitnie nastawiona na rozrywkę, to nie ma znaczenia, jakie ustawienie wybierzemy i czy zagramy ofensywnie bądź defensywnie. A gra się całkowicie inaczej niż w FIFA. Mecze przypominają spotkania rozgrywane na podwórku przed blokiem, a nie na stadionach Premier League. I bardzo dobrze, gdyż dzięki temu można konstruować fantastyczne akcje, strzelać przepiękne bramki, a bramkarze mogą się popisywać wyśmienitymi interwencjami. Taktyka? Kogo obchodzi jakaś taktyka? Tu nawet nie ma podziału na konkretne pozycje. Nie ma pomocników bocznych czy defensywnych. Pomocnik to pomocnik, a obrońca to obrońca. W Premier League Stars liczy się żywioł, gra do przodu, zdobywanie bramek. Żaden z piłkarzy nie trzyma się kurczowo swoich pozycji i nie ma ścisłego krycia, ale jest za to mnóstwo zabawy. Powiadam wam, że jest to piłka z największą grywalnością od czasu Sensible Soccer. Godzinami mógłbym opowiadać o bramkach, jakie strzeliłem, o sytuacjach, jakie zmarnowałem i paradach bramkarzy, ale po co mam sobie strzępić klawiaturę, jeśli MUSICIE zagrać w Premier League Stars 2001? Jeżeli tego nie uczynicie, to umrzecie w nieświadomości, że istnieje piłka kopana, która nawet takiemu weteranowi piłkarskiemu jak ja dostarczyła masę niezapomnianych przeżyć. Strzelałem gole zza pola karnego i najbliższej odległości, atomowymi strzałami po ziemi i technicznymi w samo okienko albo mijałem bramkarza i posyłałem łaciatą do pustej bramki. Co z tego, że traciłem też dużo goli? Jakie to ma znaczenie, skoro strzelałem więcej? Premier League Stars 2001 to, jak mawia nasz selekcjoner, gra "na tak". Byle do

U góry:
Wreszcie w EA Sports stworzyła piłkę, w której najważniejsza jest zabawa.

przodu, aby dojść do strzału! Jeżeli jeszcze ci mało, to proponuję podkręcić tempo. Grę można przyspieszyć dwu- i czterokrotnie. Wówczas gra zmienia się w totalne szaleństwo. Od razu przypominają się czasy pierwszej części Sensible Soccer.

kredy to odpalało się go na Pentiawce. Chodził jak tornado, prawda? Premier League Stars 2001 to trójwymiarowy cyklon. To co, przekonałem już was, że ta gra ma fantastyczną grywalność?

Premier League Stars 2001 to piłka potraktowana z przymrużeniem oka, ale z olbrzymią dawką grywalności. Palce lizać.

zujące piłkarzy. Albo weźmy ikonki przedstawiające sędziów: arbiter restrykcyjny ma marsową minę, a dopuszczający do ostrej gry i puszczający trzymetrowe spalone - wielkie okulary. Doprawdy, ciężko zachować powagę, patrząc na tak śmieszne menusy. Jak już wcześniej wspomniałem, interesująco prezentują się menusy. Ikony porozrzucane, gdzie popadnie, literki koślawe, zwariowane kolory, a dopełnieniem są małe, kwadratowe ludziki z wielkimi oczami symboli-

Co innego mecz. Premier League Stars 2001 oczywiście korzysta z engine'u FIFA, a co za tym idzie - oferuje najwyższej jakości grafikę, która praktycznie w niczym nie odbiega od tej znanej wam z Euro 2000. Choć wydaje mi się, że postacie bramkarzy i piłkarzy posiadają więcej klatek animacji. Widać to zwłaszcza u tych pierwszych. Efektowne robinsonady, piąstkowania, wyłapywanie dośrodkowań. Posiadają zdecydowanie większy zasób ruchów niż goalkeeperzy z FIFA. Wzrok przykuwają także stadiony. Perfekcyjnie odwzorowano najdrobniejsze szczególiki wszystkich aren, na których są rozgrywane mecze angielskiej Premier League. Przy liniach bocznych stoją nawet policjanci, aczkolwiek są to zwykłe bitmapy i wyglądają paskudnie. Przynajmniej w porównaniu z resztą grafiki. Cień na perfekcję Premier League Stars rzuca natomiast udźwiękowienie. Muzyka i odgłosy z trybun znakomite, ale komentarz... W ilu to ja już grach słyszałem pana Andy Graya i Richarda Keysa? Myślę, że około dziesięciu, może piętnastu. Dlatego też, kiedy ich słyszę, automatycznie wyciągam kabel od słuchawek z gniazdka. Szkoda moich nerwów na flegmatyczne wynurzenia angielskich komentatorów.

Mam wielką nadzieję, że namówiłem was na zagranie w Premier League Stars 2001. To naprawdę świetna piłka kopana oferująca wyśmienitą zabawę. Jeśli lubicie ofensywny futbol w wykonaniu reprezentacji Holandii czy Hiszpanii, to musicie zagrać, aby się przekonać, jaką radość sprawia ciągły atak na bramkę rywala i strzelanie wielu goli. □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Producent: EA Sports
Dystrybutor: IM Group tel. (022) 6422766
Internet: http://easports.com
Wymagania: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD, karta dźwiękowa.
Akcelerator: zalecany

Plusy:
- piłka kopana na luzie
- grywalność, grywalność, grywalność...
- jak zawsze grafika

Minusy:
- arghhhh... komentarz!
- ponownie tylko liga angielska

Mistrzowie Anglii
ostatnich dwudziestu lat

1979 - Liverpool
1980 - Liverpool
1981 - Aston Villa
1982 - Liverpool
1983 - Liverpool
1984 - Liverpool
1985 - Everton
1986 - Liverpool
1987 - Everton
1988 - Liverpool
1989 - Arsenal Londyn
1990 - Liverpool
1991 - Arsenal Londyn
1992 - Leeds United
1993 - Manchester United
1994 - Manchester United
1995 - Blackburn Rovers
1996 - Manchester United
1997 - Manchester United
1998 - Arsenal Londyn
1999 - Manchester United
2000 - Manchester United

REACH FOR THE STARS™

"Przewodnik autostopem przez galaktykę. Hasło: 'Ludzkość' - nowotwór czy szczątek ewolucyjny w tkance galaktyki."

LEGION

Nadszedł czas, kiedy ludzkość zmądrzała i przestała pomniejszać liczebność osobników własnego gatunku w wielu wojnach. Kierowana irracjonalnym uczuciem i czysto pragmatyczną koniecznością skierowała swoje "kroki" ku gwiazdom. Tam znalazła nowe źródła energii, masę surowców i dużo nowej przestrzeni, na której mogła rozpleniać się do woli. Pierwsza wycieczka ku gwiazdom, pierwsza kolonia założona poza Układem Słonecznym spowodowała, że w umysłach osobników tego gatunku narodził się najdziwniejszy i najgłupszy pomysł, jaki kiedykolwiek został pomyślany.

Gatunek homo sapiens doszedł do wniosku (którego podstawą była kolonizacja dwóch najbliższych Ziemi systemów), że jest jedyną i najpotężniejszą zarazem rasą w całym wszechświecie. To wszystko, co wiemy o tej mało znanej rasie, gdyż miała ona szczęście zasiedlić systemy przeznaczone w planach zagospodarowania przestrzennego pod drogę szybkiego ruchu. Co za tym idzie - nadleciały statki Vogonów i zmieniły planety zamieszkane przez ludzi w garstkę pyłu. To tyle, jeżeli chodzi o ludzkość, co jest wspaniałym przykładem zastosowania zasady ignorantia iuris nocet (nieznajomość prawa szkodzi). Swoją drogą polecam tę książkę - "Autostopem przez Galaktykę" - wszystkim fanom absurdalnego humoru.

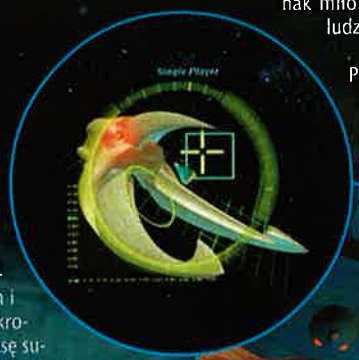
Może będziecie mieli mi za złe tak ironiczne podejście, ale w związku z tematem, który poruszę poniżej, jest ono nieodzowne. Dlaczego? O tym również poniżej. Tytuł Reach for the Stars wywołuje u starszych czytelników pewne skojarzenia, odnoszące się do epoki "komputera łupanego". I rzeczywiście przychodzi na myśl rok 1983 (nie pamiętam zbyt dobrze tego czasu - i nic dziwnego, bo dopiero co pozbyłem się pieluch), kiedy to pojawiła się na rynku pierwsza w historii gra strategiczna, którą można opatrzyć przydomkiem 4X (explore, expand, exploit, exterminate). Poza tym, że nosiła ten sam tytuł, zdobyła miano gry roku, superhitu itd. Przekonajmy się więc, co przygotował SSG siedemnaście lat później.

Nowe Reach for the Stars to klasyczna strategia turowa, którą ze względu na wymogi gatunku można określić mianem "zbuduj imperium". Pojęcie "zbuduj imperium", mimo dość trywialnego brzmienia, jest bardzo pojemne. Mieści się w nim cała masa zadań, z którymi zmuszeni jesteśmy się uporać, kładąc podwaliny naszej dominacji. Rozpoczynamy grę na jednej z planet (gra umiejscowiona jest w kosmosie, to nieodzowny element budowania imperiów), rozwijamy technologie, przemysł, budujemy coraz większe statki, odkrywamy nowe systemy gwiezdne, które możemy skolonizować. W trakcie naszej ekspansji przez galaktykę na pewno napotkamy inne rasy, które bardzo rzadko będą przyjaźnie do nas nastawione. Dlatego nasza flota musi wciąż rosnąć w siłę i stawać się coraz bardziej nowoczesna, aby staczać wielkie bitwy w kosmosie i dokonywać desantów lub nalotów dywanowych na planety wrogich imperiów.

Skoro już o planetach mowa, to ich różnorodność przekracza znacznie to, co spotykamy w układzie słonecznym. Gazowe giganty, pasy asteroid, górzyste planety bez atmosfery itd.

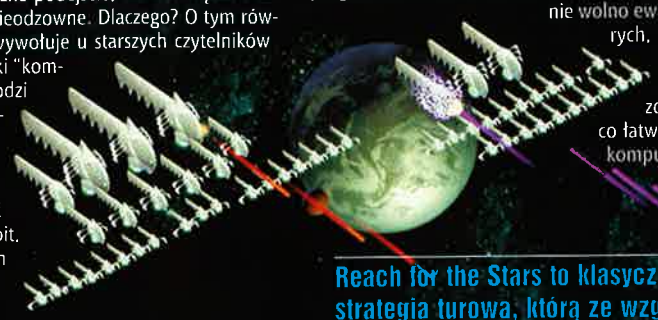
Główny ekran gry to mapa nieba, na której umieszczone są niezliczone systemy gwiezdne, o zróżnicowanej ilości planet. Skolonizowanie planety jest równoznaczne z możliwością podjęcia na niej prac budowlanych. Dostępnych jest sześć rodzajów budowli (przemysłowe, obronne, naukowe, stoczniе, koszary kolonistów i marines), które w zależności od planety możemy ulepszać maksymalnie czterokrotnie. Budynki powstają w ciągu jednej tury, jednakże nieodzowne do tego są punkty przemysłowe i odpowiedni przyrost populacji planety.

Do podboju galaktyki potrzebne są duże zdolności adaptacyjne i prokreacyjne. Różnie z tym bywa u szesnastu dostępnych w Reach for the Stars rasach. Ogromna możliwość wyboru między nimi nasunęła mi podejrzenie o kosmetyczny charakter zróżnicowania, nieodczuwalny w trakcie gry. Byłem jednak miło zaskoczony, gdyż nawet między kilkoma odmianami ludzi zachodzą różnice wpływające na kształt rozgrywki.



Podstawowe różnice dotyczą "drzewa naukowego" oraz kolejności i jakości odkryć w poszczególnych epokach technologicznych. Epok jest dziesięć i zapewniam, że warto być zawsze jak najwyżej. Przy odkryciach nie

obowiązuje, co prawda, ścisła chronologia, jednak wybierać należy z wielką ostrożnością, gdyż brak jednego elementu w toku produkcji może doprowadzić do zniknięcia naszej rasy z mapy kosmosu. To, co oprócz tego różni gatunki, to cały zespół czynników dotyczących środowiska naturalnego i biologii organizmów. Jedne rozwijają się w środowisku metanowym i ciążeniu 10 G, inne lubią próżnie i niskie temperatury lub całkowity brak grawitacji. Na szybkość ekspansji i rozwoju największy wpływ ma współczynnik przyrostu naturalnego, najwyższy u gatunków insektoidalnych. Rozpleniają się one po galaktyce niczym karaluchy, nie dając najmniejszych szans na przetrwanie wolno ewoluującym humanoidom, do których, niestety, należą ludzie. Ponadto każda rasa posiada odpowiedni dla siebie stopień inteligencji, zdolności bojowe i ekonomiczne, co łatwo odczuć w rozgrywce przeciwko komputerowi. Ogół tych uwarunkowań znajduje odbicie na polu wal-



Reach for the Stars to klasyczna strategia turowa, którą ze względu na wymogi gatunku można określić mianem "zbuduj imperium".

ki, gdzie liczy się siła ognia, rozmiar i odporność na trafienia poszczególnych statków. Wraz z rozwojem technologicznym wprowadzamy do służby zmodernizowane modele, nie możemy sobie jednak pozwolić na wycofanie gorzej opancerzonych i uzbrojonych, dlatego w skład floty wchodzą najczęściej statki o różnej jakości, co wpływa niewątpliwie na przebieg starcia. Może się okazać, że względu na kolejność trafień i moc silników, że przegramy bitwę dysponując liczebniejszą flotą, która posiada relatywnie większą siłę ognia.

Dla graczy wybierających rasy mniej agresywne, wolniej rozwijające się nieodzowna jest dyplomacja. Zawarcie traktatu pokojowego lub chociażby porozumienia o zawieszeniu broni (poparte często dużą łapówką) przerzuci ciężar walki na potężniejszego sprzymierzeńca, dając czas na rozwinięcie technologii i skompletowanie floty niezbędnej do pokonania przeciwnika, który zdołał się już rozprawić z drugą stroną traktatu. Dyplomacja nie jest na pewno elementem o marginalnym znaczeniu, jako że w przypadku większych scenariuszy, gdzie występują przeciwko sobie więcej niż dwie rasy, a jedna z nich to The Hive (agresywne karaluchy), brak traktatu między pozostałymi stronami konfliktu skutkuje pewną eksterminacją.

Zanim oddamy się przyjemności oczyszczania planety z żywych istot, musimy stoczyć wielką bitwę w kosmosie. Walka wygląda dość efektownie, aczkolwiek jej przebieg i wpływ gracza na to, co dzieje się na ekranie, wywołały u mnie mieszane uczucia. Kontrola oddziałów sprowadza się do wyboru formacji (jednej z sześciu) i odległości starcia. Wydaje się, że to niewiele, należy robić to jednak z głową, biorąc pod uwagę rodzaj uzbrojenia naszych statków (pociski dalekiego zasięgu lub broń energetyczna na bliski dystans). Jeżeli nasze statki uzbrojone są w broń skuteczną na każdy dystans (raczej niemożliwe ze względu na ograniczone fundusze), odległość starcia jest nieistotna, a jeżeli mamy ich wystarczająco dużo lub są bardzo nowoczesne, zwycięstwo mamy w kieszeni.

Zawsze jednak pozostaje ryzyko, gdyż nie znamy formacji, w jakiej wróg przystąpi do walki, a także jakości jego floty. Ponadto komputerowy przeciwnik nie zapomina o naszej ulubionej formacji i już w następnym starciu weźmie to pod uwagę, wybierając korzystniejsze dla siebie pozycje. Nieraz zostałem zaskoczony zniszczeniem mojej dotychczas niepokonanej floty przez nieliczne, ale dobrze dowodzone oddziały wroga, wykorzystujące jednostronność mojego uzbrojenia!

Jak wspomniałem, rasy odznaczają się różnym poziomem AI, co znajduje odzwierciedlenie na polu walki. Przebieg bitwy jest dość nużący i po kilku starciach zaczyna irytować. Ustawione naprzeciw siebie oddziały w poszczególnych rundach strzelają do siebie wszystkim, co mają na pokładzie, co w przypadkach flot liczących po kilkaset statków może trwać dobrą godzinę. Proponuję w związku z tym wyłączyć opcję pokazującą wszystkie oddane salwy, a oglądać tylko te, które powodują zniszczenie okrętu.

Zanim wszelako będziemy niszczyć okręty, trzeba je zaprojektować. Dla szesnastu ras twórcy przewidzieli łącznie 288 statków. Projektujemy je w czterech klasach i tyluż wielkościach. Opcja ta nie jest tak kompleksowa, jak w "Master of Orion", jednakże daje dużo możliwości manewru w poszczególnych klasach. Wpływ na zdolności bojowe ma w zasadzie wielkość kadłuba i związana z nią ilość stanowisk ogniowych, na których montujemy różnej generacji pociski ofensywne, broń energetyczną lub defensywną, nie zapominając o broni planetarnej, nieodzownej do bombardowania wrogich kolonii.

Autorzy przewidzieli wiele wariantów zwycięstw, od całkowitej eksterminacji innych imperiów, lub opanowania całej galaktyki, po utrzymanie się w danym systemie przez określoną liczbę tur. Brak wygranej nie zawsze oznacza klęskę, gdyż można, wedle końcowych statystyk, zająć drugie lub trzecie miejsce (wystarczy tylko przetrwać) tak w trybie single, jak i multi. Dla jednego gracza przewidziano dwadzieścia pojedynczych epizodów i kampanię, w której jesteśmy świadkami raczkowania gwiezdnego imperium ludzkości i w której to od nas zależy, czy osiągniemy dominację w galaktyce. Gra w sieci to możliwość symultanicznej rozgrywki przez Internet dla czterech lub sześciu osób.

Na uwagę zasługuje niesamowicie rozbudowany edytor kampanii, gdzie nie ma żadnych ograniczeń zarówno co do liczby i jakości graczy, jak i obszaru oraz stopnia zaawansowania działań.

W przypadku gier "zbuduj imperium" ważną kwestią staje się sposób sterowania czy też raczej zarządzania naszą domeną. Jeśli chodzi o Reach for the Stars, opinia na ten temat nie może być jednoznaczna. Pierwsze kilka godzin spędzonych z tą grą to błądzenie po wielu ekranach kontrolnych, bez jakichkolwiek założeń strategicznych. Bardzo pomocny będzie na tym etapie instruktaż sprowadzający się nie tylko do objaśnień dostępnych interfejsów, ale również udzielający porad dotyczących strategii. Mimo wszystko - nie ma najmniejszych szans na zwycięstwo w pierwszej rozgrywce. Stopień skomplikowania po opanowaniu podstawowych zasad sterowania przestaje przeszkadzać. Dla wytrawnego gracza problematyczna i nużąca jest kwestia produkcji i przemieszczania flot. Przy wielu opanowanych systemach i tyluż flotach dokonanie przemieszczeń w jednej turze wymaga sporo czasu i cierpliwości. Rozmieszczenie okrętów określonej klasy, produkowanych w danej turze, odbywa się losowo, w akurat dostępnych pod względem wielkości stoczniach, co nieraz wprowadza odrobinę przypadku do naszych działań.

Skomplikowane sterowanie rekompensowane jest niezłą oprawą graficzną gry, poczynając od głównego ekranu -mapy, a na ekranach zarządzania kolonia-

mi czy też drzewem technologicznym kończąc. Walka, jak już wspomniałem, nie jest zbyt efektowna, aczkolwiek eksplodujące setki okrętów wroga na ekranie nieraz napełniły mnie satysfakcją i dumą. Do tego niezła, współgrająca ze "space-operą" muzyka, i już jesteśmy na kilka dni przykuci do monitora.

Pierwsze wrażenie może być niezbyt przyjemne, jednak przebrnięcie przez problemy ze sterowaniem zaprocentuje wspaniałą zabawą w przyszłości. "RftS" jest grą bardzo dobrą przede wszystkim dzięki różnorodności ras i ich rzeczywistemu zróżnicowaniu, a także doskonale dopasowanym scenariuszom. Zmusza to gracza do nieustannego opracowywania nowych strategii i działań taktycznych, a ponadto daje gwarancję, że nie ma uniwersalnego sposobu na zakończenie wszystkich rozgrywek. □

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: SSI

Dystrybutor: Play It, tel. (018) 444 05 60

Internet: http://www.reach4ts.com

Wymagania: P 233, 64 MB RAM

Akcelerator: wskazany

Plusy:
- wielka różnorodność ras
- wysoka inteligencja przeciwników
- ciekawa grafika

Minusy:
- skomplikowany system sterowania

NIE MASZ KTÓREGOŚ Z TYCH WIELKICH HITÓW?

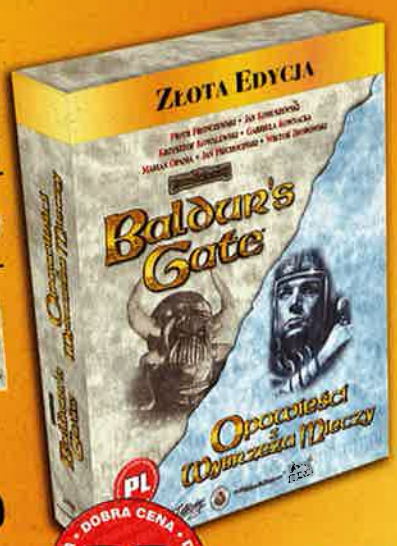
NAJWYŻSZY CZAS, ABYŚ UZUPEŁNIŁ SWOJĄ KOLEKCJĘ NAJLEPSZYCH GIER, JUŻ W LISTOPADZIE ZA 99 ZŁOTYCH!

ZŁOTA EDYCJA

BALDUR'S GATE

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Baldur's Gate (5 CD)
- Dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy (1 CD)
- Obszerna instrukcja
- Mousepad
- Mapa



DOBRA CENA 99 ZŁOTYCH

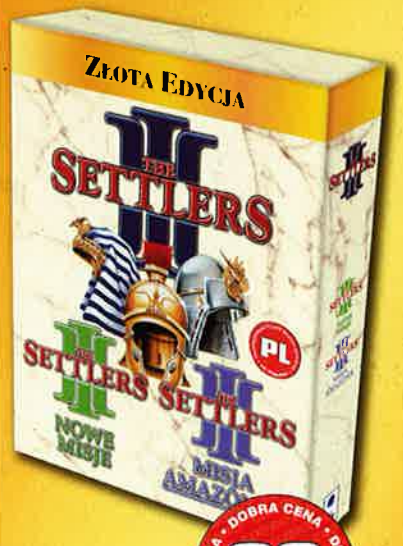
©1998 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BALDUR'S GATE™, Opowieści z Wybrzeża Mieczy, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, AD&D®, FORGOTTEN REALMS®, i logo TSR są zarejestrowanymi znakami handlowymi TSR, Inc., części Wizards of the Coast, Inc. i jest używane przez Interplay na podstawie licencji. Interplay, logo Interplay są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo BioWare logo jest znakiem handlowym BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Productions. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich właścicieli.

ZŁOTA EDYCJA

THE SETTLERS III

W skład pakietu wchodzi:

- Gra The Settlers III (2 CD)
- Dodatek The Settlers III: Nowe Misje (1 CD)
- Dodatek The Settlers III: Misja Amazonek (1 CD)
- Instrukcja do gry
- Mousepad



DOBRA CENA 99 ZŁOTYCH

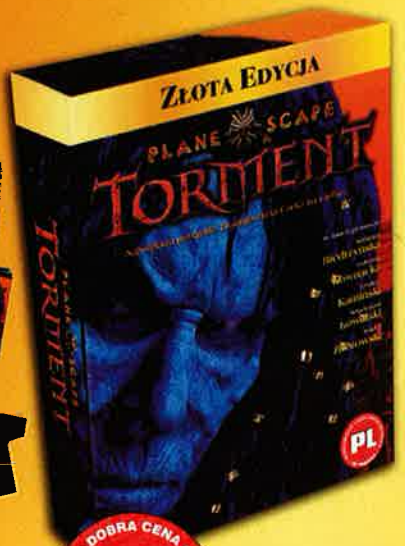
1998 Blue Byte Software GmbH. Podręcznik, teksty, grafika i nazwy są zastrzeżone. Wszystkie inne nazwy produktów użyte w tej publikacji są znakami towarowymi zastrzeżonymi dla firm, których są własnością.

ZŁOTA EDYCJA

PLANESCAPE: TORMENT

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Planescape: Torment (4 CD)
- Słownik pojęć świata gry
- Obszerna instrukcja
- Mousepad
- Koszulka Torment
- Plakat



DOBRA CENA 99 ZŁOTYCH

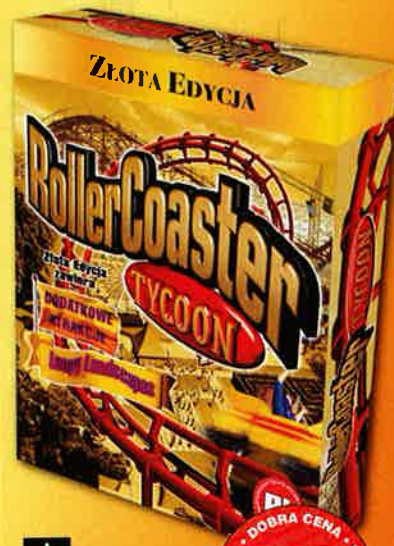
PLANESCAPE TORMENT & DESIGN. ©1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, Interplay logo, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware, Bioware Infinity Engine i BioWare logo są znakami handlowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.

ZŁOTA EDYCJA

ROLLERCOASTER TYCOON

W skład pakietu wchodzi:

- Gra Rollercoaster Tycoon (1 CD)
- Dodatek Loopy Landscapes
- Dodatek Dodatkowe Atrakcje (zawarty na płycie z Loopy Landscapes)
- Instrukcja do gry



DOBRA CENA 99 ZŁOTYCH

© 1999 Chris Sawyer. Wydawca Hasbro Interactive Ltd.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w P...

CD PROJEKT

www.cdprojekt.c...

PAMIĘTAJ, ŻE KUPUJESZ GRY W PAKIECIE Z DODATKAMI! KONIECZNIE PRZECZYTAJ SPIS ZAWARTOŚCI KAŻDEGO ZESTAWU I SPRAWDŹ SAM JAK WIELE OTRZYMUJESZ ZA TAK NISKĄ CENĘ!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69
www.wirtualny.com

...Wydawca gier komputerowych. Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.com

Nowa edycja klasycznej gry strategicznej w zestawie zawierającym grę Settlers II, dodatek Settlers II: Nowe Misje; dodatkowe mapy dla trybu jednego i wielu graczy oraz edytor poziomów.

Settlers II
Złota Edycja

19,90 złotych!

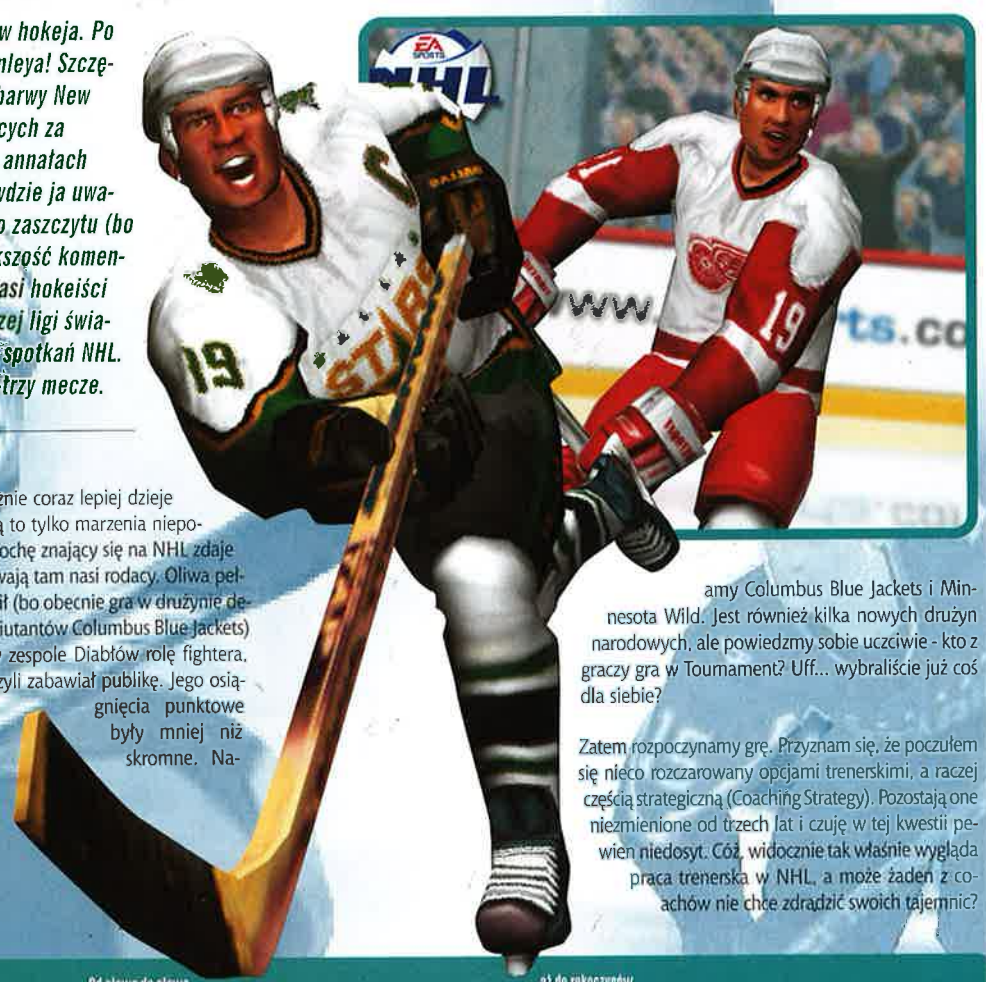
Tę grę oraz inne doskonałe gry komputerowe znajdziesz w nowej serii:

eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

NOWE OPAKOWANIA TYPU DVD **TRWAŁE, EKSKLUZYWNE, WYGODNE!**

Już w listopadzie w sprzedaży pierwsze dziesięć gier w serii „eXtra Klasyka" wraz z Settlers II: Złota Edycja. Całej serii szukaj w hipermarketach i dobrych sklepach z grami.

Zeszły sezon NHL był wyjątkowy dla polskich kibiców hokeja. Po raz pierwszy w historii Polak sięgnął po Puchar Stanleya! Szczęśliwcem okazał się Krzysztof Oliwa reprezentujący barwy New Jersey Devils. Drugi z naszych hokeistów występujących za Wielką Wodą, Mariusz Czerkawski, też zapisał się w annałach NHL, występując w dorocznym meczu gwiazd. Wprawdzie ja uważam, że był on drugim Polakiem, który dostąpił tego zaszczytu (bo nikt nie pamięta o Peterze Sidorkiewiczu), ale większość komentatorów ma inne zdanie. Tak czy inaczej, obydwaj nasi hokeiści zaznaczyli swoją obecność na taflach najwspanialszej ligi świata. Kibice nie mogą też narzekać na brak relacji ze spotkań NHL. Jedna z telewizji pokazywała w ciągu tygodnia dwa-trzy mecze.



Bambino de Bodom

Z powyższego wynika, że teoretycznie coraz lepiej dzieje się w naszym hokeju. Niestety są to tylko marzenia niepoprawnych optymistów. Każdy choć trochę znający się na NHL zdaje sobie sprawę z tego, jaką rolę odgrywają tam nasi rodacy. Oliwa pełnił (bo obecnie gra w drużynie debiutantów Columbus Blue Jackets) w zespole Diabłów rolę fightera, czyli zabawiał publikę. Jego osiągnięcia punktowe były mniej niż skromne. Natomiast Czerkawski wystąpił w All Stars jedynie dzięki niepisanemu prawu NHL, w myśl którego w meczu gwiazd musi wystąpić przedstawiciel każdego klubu. Władze NHL wybrały z zespołu Patałachów, znaczy się Islanders, właśnie Czerkawskiego. Tak więc optymizm kibiców jest iluzoryczny. Dopóki Czerkawski nie sprawdzi się w silnym teamie, a Oliwa nie zacznie strzelać bramek, to nie mamy się z czego cieszyć. Obaj nasi gracze posiadają polskie przywary. Jeden jest minimalistą, a drugi braki techniczne nadrabia pięściami. Jakby tego było mało, to jeszcze transmisje, które możemy oglądać w telewizji, stoją na żenująco słabym poziomie, głównie ze względu na nieprofesjonalny komentarz. Zostawmy jednak te moje denne wynurzenia (w końcu nasi hokeiści nigdy nie dorosną nawet do pięt mojemu Temmu Selanne) i zajmijmy się NHL 2001.

Praktycznie nic nowego nie znalazłem w menu opcji gry. Cóż jednak nowego można wymyślić w symulacji hokeja? Nadal mamy zatem opcję spotkania towarzyskiego (Quick Game), sezonu regularnego (Season), play-offu, turnieju drużyn narodowych (Tournament), konkursu rzutów karnych (Shootout), a także grę przez sieć i edytor. Zmiany zaszły w tych dwóch ostatnich opcjach i właśnie o nich chciałbym napisać kilka zdań. Nowością w trybie gry sieciowej jest możliwość zagrania w lidze sieciowej! Nie ma problemu z rozegraniem całego sezonu regularnego, play-offów czy też turnieju z graczami z całej kuli ziemskiej. Super sprawa, ale niestety nie dla polskich modemowców. Póki nasza "kochana" tepsa ma takie, a nie inne łącza, to możecie zapomnieć o lidze sieciowej. Wielka szkoda. Co się zaś tyczy edytora, to tym razem można nie tylko stworzyć własnego hokeistę z importowaną twarzą, ale również stworzyć w całości własną drużynę. Łącznie z takimi drobiazgami, jak nazwa miasta, logo zespołu czy wygląd jersey. Swoją drogą, bardzo mi przypadły do gustu opcje konfiguracyjne gry. W żadnej grze nie spotkałem się z tak bogatą możliwością skonfigurowania zasad samego meczu, jak i dźwięku, grafiki itd. Aha, niemal zapomniałem wspomnieć, że w grze pojawiły się dwa nowe zespoły, a mianowicie debiutujące w NHL teamy Columbus Blue Jackets i Minnesota Wild. Jest również kilka nowych drużyn narodowych, ale powiedzmy sobie uczciwie - kto z graczy gra w Tournament? Uff... wybraliście już coś dla siebie?

Zatem rozpoczynamy grę. Przyznam się, że poczułem się nieco rozczarowany opcjami trenerskimi, a raczej częścią strategiczną (Coaching Strategy). Pozostają one niezmienione od trzech lat i czuję w tej kwestii pewien niedosyt. Cóż, widocznie tak właśnie wygląda praca trenerska w NHL, a może żaden z coachów nie chce zdradzić swoich tajemnic?

Tak rozpoczęła się dyskusja na temat oceny NHL 2001...

Od słowa do słowa...

... aż do rękoczynów.

Pozostałe zmiany są niby mało widoczne, a jednak istotnie wpływają na grywalność i realizm. NHL 2001 to walka, walka i jeszcze raz walka dosłownie o każdy milimetr lodu. Mecze wyglądają dokładnie tak jak w play-off (jak wiadomo, w sezonie regularnym nie zawsze hokeiści się przykładają do gry). Bezpardonowa walka na pełnych obrotach przez sześćdziesiąt minut gry. Za to właśnie kocham NHL. Inna sprawa, że za takie pieniądze, jakie zarabiają hokeiści, to bym nosem szorował po lodzie.

Z drugiej jednak strony mamy do czynienia z symulatorem, a nie menedżerem hokeja (takowy robi Sierra pod tytułem Ultimate Hockey Manager). Liczy się, czy wygrasz mecz, a nie to, czy dzięki odpowiedniemu ustawieniu piątki oddasz więcej strzałów na bramkę przeciwnika. W sumie i tak część taktyczna jest dużo bardziej rozbudowana niż w chociażby FIFA czy NBA Live.

Nie wiem natomiast, czy uwierzycie, ale grywalność i realizm NHL 2001 są jeszcze większe niż w przypadku poprzednich odsłon tego najbardziej realistycznego symulatora hokeja! Byłem przekonany w stu procentach, iż perfekcjonizm osiągnął NHL 2000 (dziesięciu oczek nie dałem przecież bez powodu). A tymczasem: po pierwsze, od NHL 2001 trudniej jest się oderwać, a po drugie, realizm jest tak dopracowany, że brak mi słów, aby wyrazić swój podziw. Choćbym nie wiem jak się starał, nie potrafię przelać na papier uczucia, jakie towarzyszy grze w NHL 2001. Spróbuję wam jednak uświadomić, jak daleko posunęło się EA Sports w tym, aby stworzyć PERFEKCYJNĄ symulację gry sportowej. Wydaje mi się, iż największe znaczenie ma wprowadzenie czegoś, co można śmiało nazwać "morale hokejstów". Już w NHL 2000 dało się zauważyć, że w zależności od sytuacji na lodzie idzie graczowi łatwiej bądź trudniej, ale teraz jest to o wiele wyrazistsze i przede wszystkim bardziej odczuwalne. Pojawił się nawet tak zwany Momentum Meter, który umieszczony obok wyniku spotkania pokazuje, jak przedstawia się morale obu zespołów. Wpływ na jakość gry mają te same dwa czynniki co na prawdziwych taflach NHL. Mam tu na myśli padające bramki, a także bodiki. Wystarczy, abyś trafił krążkiem do siatki przeciwnika i poszedł za ciosem, a zastaniesz obronę i goalie rywala zdekoncentrowanych. Dalsze bramki są tylko kwestią sekund, dlatego radzę wam korzystać z takich okazji! Natomiast kilka brutalnych bodików z powodzeniem ostudzi na jakiś czas zapał hokeistów drugiego teamu. Nie będą oni z determinacją atakować twojej bramki ani też walczyć o każdy skrawek lodu. Oczywiście sytuacja równie dobrze może być odwrotna i to ty możesz znaleźć się w tak ciężkiej sytuacji.

Ciężej niż w poprzednich latach walczy się z komputerem. Wcześniej, choć grał też bardzo dobrze, jego akcje były dość schematyczne, łatwe do rozszyfrowania po kilku tygodniach spędzonych przed monitorem. W NHL 2001 komputer gra nieszablonowo w ataku. Trudno jest przewidzieć, czy hokeista posiadający krążek minie naszego obrońcę zwodem i uderzy na bramkę czy też poda do lepiej ustawionego partnera. Równie ciężko poradzić sobie z obroną kom-

Historia NHL Hockey

1992 - EA Sports wykupuje od NHL licencję na używanie wszelkich znaków i nazw. Powstaje pierwsza gra na Segę Genesis. Występują w niej wszystkie dwadzieścia dwa zespoły NHL, dwie drużyny All Stars; były powtórki oraz realistyczne efekty dźwiękowe.

1993 - w grze bierze udział pięciuset prawdziwych hokeistów, dodano dwa nowe teamy (Tampa Bay Lighting, Ottawa Senators), po raz pierwszy można zmieniać ustawienia poszczególnych piątek, a gracze doznają kontuzji. Gra ukazała się na Segę Genesis i Super Nintendo.

1994 - dodano dwa kolejne zespoły (Anaheim Mighty Ducks i Florida Panthers), gracz zdobył możliwość kierowania poczynaniami golalie, pojawiły się rzuty karne. NHL 94 pojawił się na czterech platformach: PC, Sega CD, Segę Genesis i Super Nintendo.

1995 - nowością jest rynek transferowy oraz edytor pozwalający na tworzenie hokeistów. Polepszono zdecydowanie sterowanie.

1996 - rok ten upłynął przede wszystkim pod znakiem użycia w grze kamer, mających pokazywać, jak mecz wyglądałby w telewizji. Pojawiły się pięciominutowe kary, po raz pierwszy na pudełku znaleźli się prawdziwi hokeiści (Steve Yzerman i Scott Stevens).

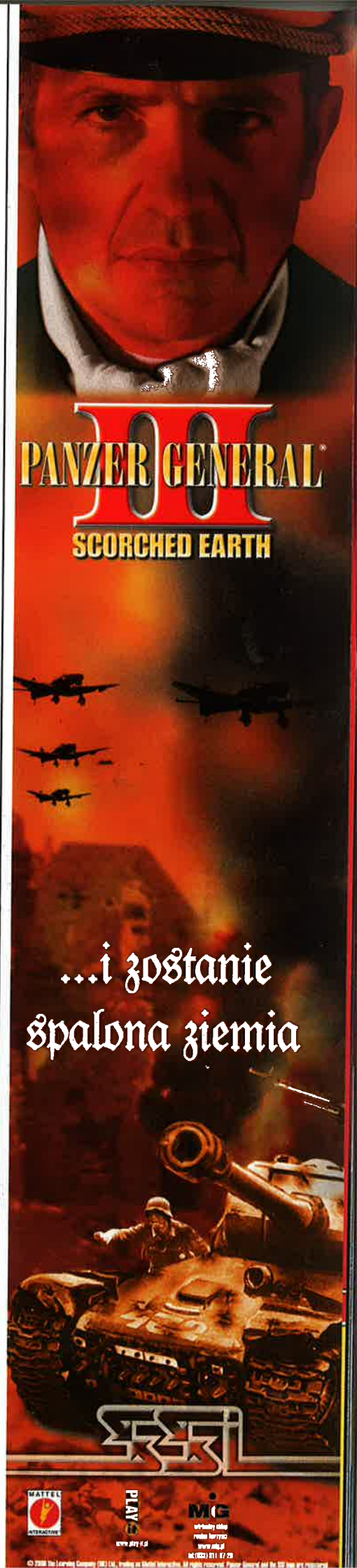
1997 - skok w nową epokę. Grafika przeobraziła się z 2D na 3D, pojawiły się drużyny narodowe, trójwymiarowe modele masek bramkarskich. Gra ukazała się także na Sony PlayStation oraz Sega Saturn. Na pudełko zawitał John Vanbiesbrouck.

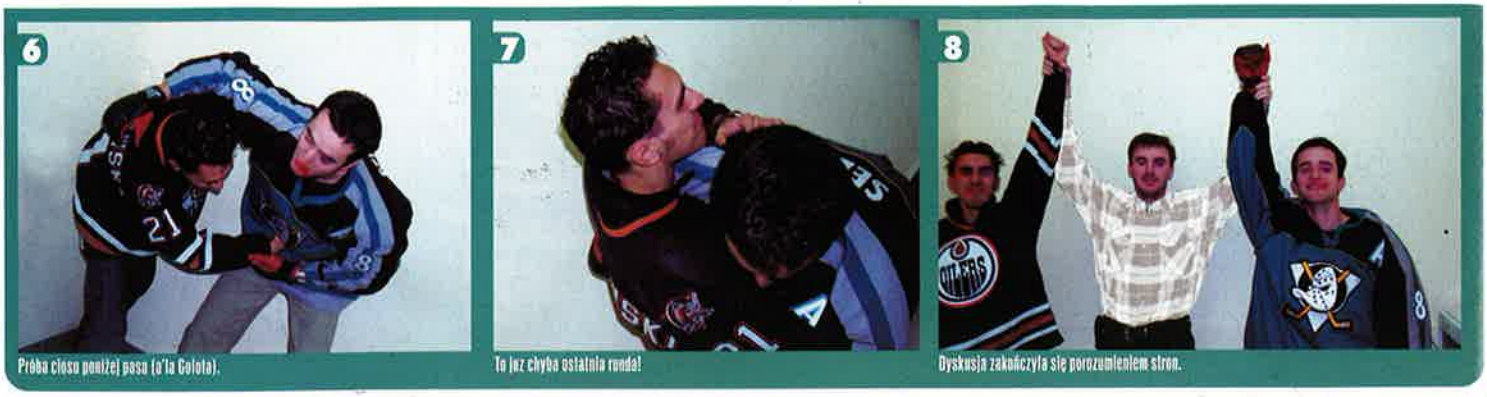
1998 - nowalijką są opcje trenerskie, nad którymi czuwał Marc Crawford, gra przez Internet, osiemnaście drużyn narodowych, profesjonalny komentarz. Na pudełku widnieje Peter Forsberg.

1999 - zdecydowanie zwiększył się realizm, na lodzie toczy się prawdziwa walka o krążek. NHL Hockey po raz pierwszy ukazuje się na Nintendo 64. Tym razem swego wizerunku użyczył Eric Lindros.

2000 - jedna z pierwszych dziesiątek w CD-Action i pierwsza taka ocena dla gry sportowej. Dochodzi nowa drużyna (Atlanta Thrashers) i tryb kariery: można do gry wklepać własną twarz! Bohaterem NHL 2000 jest Christ Pronger.

2001 - przeczytaj recenzję!





6 Próba ciosu poniżej pasa (o'la Colota).

7 To już chyba ostatnia runda!

8 Dyskusja zakończyła się porozumieniem stron.

Najlepsi goalie w play-off 1999-2000

W kolumnach od lewej: zespół, nazwisko i imię, mecze, minuty, średnia straconych bramek na mecz, liczba oddanych strzałów na jego bramkę, procent obronionych strzałów

1.	PIT	Ron Tungnutt	11	746	1,77	398	0,945
2.	TOR	Curtis Joseph	12	729	2,06	369	0,932
3.	DAL	Ed Belfour	23	1443	1,87	651	0,931
4.	COL	Patrick Roy	17	1039	1,79	431	0,928
5.	NJD	Martin Brodeur	23	1450	1,61	537	0,927

napastników od podań, rozsądnie się też wzajemnie asekurują - przebrnięcie przez ten wał ochronny jest naprawdę trudne. A propos obronnego elementu gry, to muszę stwierdzić, iż został on dopracowany do perfekcji. Bodiki, krycie czy blokowanie są realistyczne do bólu. W poprzednich częściach ciałem grało się znakomicie, ale w NHL 2001 bodiki są tak nieprawdopodobnie rzeczywiste, że adrenalina gotuje się w całym ciele. Powiadam: nie ma nic przyjemniejszego niż skasowanie przeciwnika o bandę. Równie realistycznie zachowują się bramkarze. Niecenzuralne słowo wyrwało mi się, gdy ujrzałem, jak goalie po atomowym strzale przewraca się od siły jego uderzenia (wyjaśniam - zakląłem z zachwytu). Tego jeszcze w serii EA Sports nie było! Ileż to razy widziałem takie sytuacje w transmisjach z NHL? Wielokrotnie. Na grywalności i realizmie NHL 2001 ciąży jednak pewien drobny buraczek, który zapewne niedługo zostanie wyeliminowany jakimś patchem, ale póki co istnieje, więc muszę go odnotować. Otóż, nieraz goalie wyjeżdżają za bramkę po krążek i najzwyczajniej w świecie blokują się tam. Nie mogą wrócić z gumą do bramki. Niby to drobiazg, ale wpływa na obraz gry.

W zasadzie chyba powinienem opuścić akapit dotyczący oprawy audiowizualnej NHL 2001. EA Sports przyzwyczaiła już graczy do tego, iż seria NHL to pod tym względem wzór niedoścignionego piękna. Z tego też powodu ograniczę się jedynie do odnotowania bardziej zauważalnych zmian w grafice. Nie sposób nie zwrócić uwagi na animację hokeistów. Motion capture się poprawił, a zwłaszcza bodiki, strzały i - jak już pisałem - obrony bramkarskie. Tym razem jako króliki doświadczalne animacji posłużyli hokeiści z ekstraklasy NHL, bo za takich trzeba uznać Marcusa Naslunda, Eda Jovanowskiego i Kevina Weeksa. Zdecydowanie zwiększono także liczbę wstawek składających się na otoczkę spotkań. Pre-Game Skating, czyli rozgrzewka, rozpoczyna się w NHL 2001 od wyjścia hokeistów z szatni; potem po kolei wjeżdżają oni przy muzyce i w blasku reflektorów na lód, rozciągają się i dopiero na końcu wysłuchują hymnów. Pomiędzy wznowieniami hokeiści rozmawiają ze sobą lub prowokują przeciwnika przepychaniem. Natomiast w boksie miotają się trenerzy, którzy wydają zawodnikom instrukcje lub rzucają przekleństwami na sędziów (co ciekawe, nie żują gumy, a każdy coach podczas meczu NHL wygląda jak krowa przeżuwająca trawę - autentycznie). Nie da się także nie zauważyć jeszcze jednej nowinki graficznej. Po raz pierwszy filmik wprowadzający został stworzony na enginie samej gry. Jak pamiętacie, dotąd owe intra składały się z obrazków z meczów prawdziwej NHL. Były one naprawdę fantastyczne, ale wprowadzenie do NHL 2001 zwyczajnie ścina z nóg. Nie przypuszczałem, że na enginie gry można zrobić takie cudeńko.

Po prawej:
Pierwszy atak Oilers strzela bramkęGwiazdom z Dallas

Tradycyjnie już ze swojej komentatorskiej roli rewelacyjnie wywiązali się Bill Clement i Jim Hugson. Ponownie nieprawdopodobnie przeżywają każde spotkanie, wypluwając z siebie tysiące informacji i statystyk o zespołach oraz hokeistach. Wiedza tych facetów na temat NHL jest doprawdy imponująca.

Szczerze mówiąc, nie mam pojęcia, jaką ocenę końcową wystawić. Prawdopodobnie uczynię to dopiero, gdy numer będzie szedł do drukarni. Na razie nie mogę podjąć decyzji. Z jednej strony chciałbym postawić dziesięć oczek, gdyż jest to gra jeszcze lepsza niż rok temu. Ma więcej atutów powodujących, że grywalność jest większa, a realizm osiągnął pułap ideału. Wystarczy wspomnieć, że podczas moich zmagań w NHL 2001 nieraz za moimi plecami stał malkontent (czytaj: "Co to za gra - hokej czy piłka? Czarów nie można rzucać...") Yasiu i krzyczał mi do ucha: "Eld, bodikiem go!" oraz "Strzelaj! Dobijaj szmaciarzu!". Mam zatem wielką ochotę wystawić dziesiątkę, ale trochę mi nie wypada z uwagi na ten nieszczęsny bug z bramkarzami. Zastanowię się jeszcze, a wam radzę szybko lecieć do sklepu po NHL 2001.

PS NHL 2001 sprzedawane jest w bardzo estetycznym i poręcznym pudełku DVD. Wkrótce prawdopodobnie tak wydawane będą wszystkie gry. Według mnie to strzał w dziesiątkę, bo jakoś nie przepadam za wielkimi kartonowymi pudłami. □

Najwięcej punktów w play-off 1999-2000

W kolumnach od lewej: zespół, pozycja, nazwisko i imię, mecze, bramki, asysty, suma punktów, procent celnych strzałów\bramek

1.	DAL	R	16	Brett Hull	3	11	13	24	13,9
2.	DAL	C	9	Mike Modano	23	10	13	23	14,9
3.	NJD	R	25	Jason Arnott	23	8	12	20	14,3
4.	NJD	L	26	Patrik Elias	23	7	13	20	11,7
5.	PHI	R	8	Mark Recchi	18	6	12	18	11,3
6.	NJD	C	17	Petr Sykora	23	9	8	17	20,0
7.	PIT	R	68	Jaromir Jagr	11	8	8	16	19,0
8.	COL	C	21	Peter Forsberg	16	7	8	15	13,0
9.	COL	R	18	Adam Deadmarsh	17	4	11	15	9,8

Ocena: 9+

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: EA Sports
Dystrybutor: IM Group tel. (022) 6422766
Internet: http://easports.com
Wymagania: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD, karta dźwiękowa
Akcelerator: wymagany

Plusy:
- dwa nowe zespoły w NHL i kilka drużyn narodowych
- bogate opcje konfiguracyjne
- świetny edytor
- morale hokeistów
- wysoka AI komputera
- powalający motion capture
- cała otoczka
- grafika i dźwięk
- realizm
- poręczne opakowanie
- liga w sieci

Minusy:
- goalie za bramką

Demo na CD 12/00

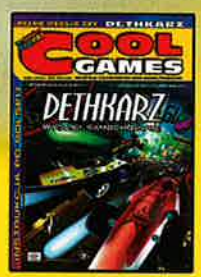
PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA PROMOCJA

COOL GAMES

Promocja od nr. 7/99 do 5/00

dzwoniąc do redakcji w godz. 8^{00}-20^{00}

pod nr tel. 071 3167639, 3167640



lub wysyłając **kupon**, możesz zamówić
jeden, dowolnie wybrany numer
lub **komplet** złożony z maksymalnie
ośmiu numerów,
płacąc za to **promocyjną cenę**

1 egzemplarz: 23,00 zł (cena jednego egzemplarza: 23,00 zł)
2 egzemplarze: 40,00 zł (cena jednego egzemplarza: 20,00 zł)
3 egzemplarze: 57,00 zł (cena jednego egzemplarza: 19,00 zł)
4 egzemplarze: 72,00 zł (cena jednego egzemplarza: 18,00 zł)
5 egzemplarzy: 85,00 zł (cena jednego egzemplarza: 17,00 zł)
6 egzemplarzy: 96,00 zł (cena jednego egzemplarza: 16,00 zł)
7 egzemplarzy: 105,00 zł (cena jednego egzemplarza: 15,00 zł)
8 egzemplarzy: 112,00 zł (cena jednego egzemplarza: 14,00 zł)

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

www.coolgames.com.pl

☐ Nr 7/99 Promocja ☐ Nr 8/99 Promocja ☐ Nr 9/99 Promocja ☐ Nr 1/00 Promocja ☐ Nr 2/00 Promocja

☐ Nr 3/00 Promocja ☐ Nr 4/00 Promocja ☐ Nr 5/00 Promocja ☐ Nr 6/00 29 zł

Oferta ważna do wyczerpania nakładów, redakcja zastrzega sobie prawo zmiany cen.

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

ZAMAWIAM

Imię: ..... **Nazwisko:** .....

Ulica: ..... **Nr. domu** .....

Miejscowość: ..... **Kod pocztowy:** .....

Województwo: ..... **Tel.** .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis.....

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

FOOTBALL MANAGER
THE F.A. PREMIER LEAGUE 2001

Pewnie każdemu z fanów menedżerów piłkarskich dłuży się w nieskończoność czas oczekiwania na kolejną odsłonę wspaniałego, boskiego, cudownego, fenomenalnego Championship Managera. Ze mną przynajmniej tak jest, a czekanie na nową grę braci Collyer jest tym bardziej bolesne, że na rynku ciągle nie ukazuje się numer drugi w moim rankingu, czyli Ultimate Soccer Manager. Moje cierpienia zostały jednak któregoś dnia dość niespodziewanie skrócone dzięki wielce szanowanej stajni EA Sports.

Bambino de Bodom

EA Sports od kilku ładnych lat próbuje bezskutecznie przełamać hegemonię Eidosu (seria CM) i Sierry (USM) na poletku menedżerów piłki kopanej. Parę prób zakończyło się fiaskiem, ale w zeszłym roku zapaliło się zielone światełko. Poprzedni menedżer programistów EA Sports, The F.A. Premier League Football Manager 2000, był przynajmniej dobry. W zasadzie nie miałem do tej gry żadnych większych zastrzeżeń poza strasznie wolnym engine'em i kosmicznie dużą średnią bramek oraz czerwonych kartek na mecz. Pomimo to było to coś nowego w kręgu menedżerów i dlatego wystawiłem aż dziewięć oczek.

Nowa odsłona, zatytułowana The F.A. Premier League Football Manager 2001, jest jeszcze lepszym produktem. Zanim jednak omówię jego zalety, pozwolę sobie najpierw wytknąć kilka słabostek Football Managera 2001. Przede wszystkim powielono jeden z większych błędów sprzed roku. Mowa o wręcz hokejowych wynikach spotkań. Pada nawet chyba więcej bramek niż w poprzedniej edycji Football Managera. Zgadzam się z opinią, że hiszpańska Primera Division to liga ofensywna, ale żeby w każdej kolejce padało 40-50 bramek? Bez przesady. Podobnie jest w pozostałych ligach oraz Lidze Mistrzów. Wyniki hokejowe 2:7 czy 6:1 śmieszą jedynie przez kilka pierwszych kolejek. Druga uprzykrzająca granie sprawa to terminarz rozgrywek. Nie czepiam się tego, iż całkowicie nie pokrywa się z realnym, ale faktu, że pierwszych 11 (słownie: jedenaście!) spotkań w lidze oraz trzy w Champions' League rozegrałem... na wyjeździe. Ponownie autorzy zapatrzyli się na NHL, gdzie spotkania rozgrywa się właśnie takimi "domowo-wyjazdowymi" sesjami.

Mniej uciążliwym, acz denerwującym mnie buraczkiem są składy zespołów. Pochodzą one z końcówki zeszłego sezonu. W wyniku tego w Realu mamy np. Redondo i Anelkę, a brakuje Munitisa czy Figo. Zeszły sezon zakończył się pod koniec maja, a mamy koniec października. Czy nie było czasu, aby uaktualnić składy? Tym bardziej, iż EA Sports nigdy nie daje takich plam, we wszystkich grach tej stajni składy są zawsze świeżutkie.

Chociaż, jak sami widzicie, minusów jest kilka, to jednak przeważają plusy. Najbardziej zauważalnym, a raczej odczuwalnym, jest poprawianie szybkości gry. Kolejnym świetnym posunięciem programistów jest usprawnienie interfejsu. Dwoma kliknięciami można się dostać dosłownie do każdej opcji. Zwróćcie też uwagę na kursor - w zależność od miejsca, na które go skierujemy, zaczyna migać prawa lub lewa jego połowa. Jeśli miga prawa, gracz powinien nacisnąć prawy przycisk gryzonia. Jeżeli lewa, to oczywiście lewy. Rewelacja. Z innych bardziej nowatorskich rozwiązań należy wymienić opcję intensywnego treningu, czyli tzw. "boosta". Dzięki niej przed ważnym meczem możemy naszych podopiecznych "docisnąć". Ich umiejętności po takim treningu widocznie wzrastają, ale równocześnie piłkarze stają się bardzo podatni na kontuzje. Ryzyko jest spore, jednak często opłacalne.

Pozostała część rozgrywki w zasadzie nie uległa zmianie. Nadal można wybrać drużynę spośród ponad dwudziestu lig europejskich z ośmiu krajów. Opcje treningowe, taktyczne i administracyjne są w dalszym ciągu świetne. Można w pełni wykazać się swoimi zdolnościami organizacyjnymi, rozbudowując stadion i zaplecze (sklepy sportowe, hotel, centrum medyczne itd.), a także trenerskimi (transfery, szkolenie młodzieży i pierwszego zespołu, taktyka drużyny itd.). Wszystkie te aspekty Football Managera 2001 są rozbudowane i potrafią niemal całkowicie usatysfakcjonować najbardziej wybrednego gracza. Brakuje mi w tym wszystkim tylko jednego, a mianowicie możliwości pozyskiwania sponsorów. Każda z osób interesujących się piłką kopaną zdaje sobie chyba sprawę z tego, że bez sponsorów nawet najmniejszy klub nie ma szans na przetrwanie. Tymczasem w omawianej grze drużyny utrzymują się najwyraźniej ze sprzedaży kopaczy oraz wpływów z biletów. Tej opcji jednak nie ma również w cudownym Championship Managerze, a zatem braku sponsorów nie wpisuję na listę buraków.

Jedyne dwie drobne zmiany (bo o dużej, czyli intensywnym treningu, już pisałem), jakie zaszły w rozgrywce, to nowa możliwość oglądania meczu oraz edytor. Ta pierwsza opcja rozrosła się z trzech do czterech pozycji. Możesz zatem zdecydować się na oglądanie całego meczu (3D Match) lub jego skrótu (3D Highlights), na tryb a la CM z lecącymi na monitorze napisami informującymi o sytuacji na boisku (Fastview) i wreszcie zobaczyć od razu wynik spotkania (Quick Match). Natomiast edytor jest jednym z lepszych, jakie widziałem. Prosty aż do bólu, przypuszczam, że nawet dziesięciolatek sobie z nim poradzi. Nie ma sensu rozpisywać się o pracy grafików i dźwiękowców EA Sports. Nowe menu są, krótko mówiąc, śliczne, a samo przedstawienie meczu... Engine FIFA do czegoś zobowiązuje, nieprawdaż? Pod względem graficznym w kategorii menedżerów Football Manager 2001 nie ma sobie równych.

Doprawdy nie potrafię zrozumieć, dlaczego EA Sports powieliło błąd sprzed roku (mam na myśli owo gradobicie bramkowe). Football Manager 2001 miał realną szansę na zdetronizowanie (hmmm... ale mnie ponosi twórcza fantazja) Championship Managera, ale niestety autorzy najwidoczniej nie uczą się na własnych błędach. Kolejną szansę na poprawę będą mieli za rok i miejmy nadzieję, że tym razem wyciągną właściwe wnioski. □

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: EA Sports
Dystrybutor: RM Group tel. (022) 6422766
Internet: http://easports.com
Wymagania: P 166, 32 MB RAM, Win95/98/2000, 4x CD, karta muzyczna
Akcelerator: zalecany

Plusy:
- grafika
- dobry interfejs
- opcja intensywnego treningu
- znakomity, prosty edytor

Minusy:
- pada za dużo bramek
- nieprawdziwy kalendarz rozgrywek
- przeterminowane składy

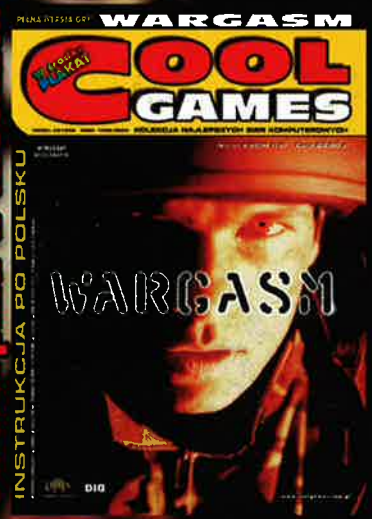
W przyszłości wszystkie wojny bedą prowadzone w ten sposób.

Może już czas na twój pierwszy

WARGASM?

Tylko 29,90 zł.

Od sierpnia w kioskach



Narody ziemi zjednoczone w pragnieniu zaprzestania prowadzenia wszelkich wojen tworzą zastepczą grę wojenną w internecie.
Żołnierze nie muszą już ginąć na polu bitwy.
Ma zapanować szczęśliwość i pokój.
Tylko... coś się nie udało i świat zmierza ku zagładzie.
Uratuj go! Możesz jeszcze to zrobić!

www.coolgames.com.pl tel. (071) 3167639

www.wargasm.net

(C) Infogrames 1999. All rights reserved.

PL WERSJA

THE OUTFORCE

Gdy niedługo po Homeworld: Cataclysm w redakcji wylądowała kolejna strategia czasu rzeczywistego dziejąca się w kosmosie, zapanowała mała konsternacja. Bo niby jak można było wymyślić w tej dziedzinie coś lepszego i to w tak krótkim czasie? Stąd też i raczej małe zainteresowanie przesyłką z Coda, ale na szczęście nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło, gdyż dzięki temu bez krzywych spojrzeń ze strony Wielce Szanownych Redaktorów udało mi się nie tylko do przetargu na napisanie recenzji stanąć, ale i go wygrać! A w dodatku wcale tego nie żałuję.

StrangeOne

Dwudziestego piątego stulecia ludzkość nie mogła zaliczyć do szczęśliwych. Ziemia została zniszczona przez wielką asteroidę, a resztki jej mieszkańców musiały szukać nowego domu wśród odległych gwiazd. Wybór padł na znajdującą się względnie blisko Epsilon Eridani, ale był to dopiero początek kłopotów. Nowy dom leżał bowiem w samym centrum wielowiekowego konfliktu między niegdyś potężnymi rasami Gobinów i Crionów. Na szczęście dla przybyszów ich obecne siły były jedynie cieniem dawnej potęgi, dzięki czemu ludzie zdołali odeprzeć ich atak (atakowały zresztą obydwie strony, podejrzewając się nawzajem o jakiś diabelski plan). Straty u wszystkich uczestników konfliktu były jednak potężne i zdano sobie sprawę, że bez zawarcia pokoju dojdzie wkrótce do całkowitego samozniszczenia.

Na pierwszy rzut oka Outforce jest klasyczną strategią czasu rzeczywistego z równie klasycznym dwuwymiarowym widokiem z góry. Jednak mimo niezbyt odkrywczych założeń bez większych trudności znajdzie się tu całkiem sporą liczbę opcji co najmniej (r)ewolucyjnych.

Mając na uwadze lata wrogości, na miejsce spotkania dyplomatów wybrano opuszczoną stację kosmiczną Crionów. Negocjacje, mimo oczywistych trudności i antagonizmów, posuwały się naprzód i pewnie skończyłoby się na życiu długim a szczęśliwym, gdyby nie nagłe zniknięcie stacji... Bez negocjatorów i woli pojednania (każdy każdego podejrzewał - wszak nic samo w przyrodzie nie ginie) rozpoczął się ostatni rozdział trójstronnego konfliktu - tym razem jedynym sposobem na osiągnięcie pokoju było zniszczenie pozostałych dwóch ras...

Warstwa fabularna w Outforce jest, jak widać, wariacją na standardowy temat walki aż do śmierci, ale ciężko uznać to za jakąś wielką wadę, bo i tak z góry wiadomo, że walka w strategiach być musi, a powód jest tu sprawą drugorzędną. Owszem, jakość historii ma jakiś wpływ na liczbę godzin spędzanych przed monitorem, ale znacznie ważniejsze są same misje i mająca miejsce w ich trakcie rozpierducha. A z tym nie jest źle, choć zanim do tego dojdziemy, chciałbym poświęcić parę chwil na omówienie ogólnych założeń gry: choć jest ona osadzona w kosmosie, to jednak Homeworld to nie jest.

Na pierwszy rzut oka Outforce jest bowiem klasyczną (czyli taką w rodzaju protoplasty gatunku - Dune 2 - i jej późniejszych naśladowców, a nie odszczepieńców z Cataclysmu) strategią czasu rzeczywistego z równie klasycznym dwuwymiarowym widokiem z góry. Można by więc dojść do wniosku, że jest to właściwie nawet krok wstecz, ale bliższy prawdzie byłby raczej "krok w bok". Bo mimo niezbyt odkrywczych założeń bez większych trudności znajdzie się tu całkiem sporą liczbę opcji co najmniej ewolucyjnych. Na początek zajmiemy się jednak wrażeniami wizualno-dźwiękowymi - jako odpowiedzialnymi za pierwsze wrażenia.

Cóż, przyznać uczciwie trzeba, że jest co najmniej dobrze. A intro (i w ogóle wstawki filmowe) po prostu powala! Świetnie wykonane, dobrze wyreżyserowane - nie powstydziliby się go i najlepsi! Niby można by się tym aż tak nie podniecać, ale co tu ukrywać, o twórcach Outforce raczej za wiele się do tej pory nie słyszało, więc zaskoczenie jest niemal całkowite, bardzo przyjemne i niezwykle pozytywnie nastrajające. Zresztą im dalej, tym wcale nie gorzej, bo i w trakcie misji jest na czym oko zawieść. Wymagania co do akceleratorów są może

dla niektórych irytujące, ale przynajmniej na własne oczy można się przekonać, do czego są tu one potrzebne. Bo ekran w żadnym wypadku zwyczajnego dwuwymiaru nie przypomina! Wszystko jest tu bowiem w pełnym 3D i to stojącym na wysokim poziomie. A tło to już prawdziwy majstersztyk - różnobarwne i nachodzące na siebie mgławice biją każde kosmiczne tło, z Homeworldem i Freespace'em włącznie! Gdyby jeszcze tylko nie ograniczono ruchu statków na trzeciej osi, byłoby po prostu super! Trzecia oś, mimo iż w szczątkowej formie, to jednak istnieje, tyle że na podobnej zasadzie jak na przykład w Starcrafcie: jednostki mogą na siebie nachodzić, ale z pełną swobodą ruchów ma to wspólnego bardzo niewiele.

Ale mimo iż tak tę dwuwymiarowość wytykam, przyznać trzeba, że wcale taka dokuczliwa nie jest. Ba, ma nawet i dobre strony! Nie wszystkim przecież walka na wielkich połaciach pustki odpowiada: nie ma się gdzie ukryć, ciężko uformować jakąś linię obrony, a atak może przyjść z dowolnego kierunku... Nie mówiąc już o konieczności trójwymiarowego myślenia, które zbyt naturalne jednak nie jest... W Outforce zaś wszystko jest jak najbardziej na miejscu: są i pola śmieci nie do przebycia, i miejsce na postawienie obrony. Ba, można nawet stawiać ogromne kosmiczne mury obronne, które przy większej dozie realizmu byłyby bezsensowne! Wystarczy jednak przestać zwracać uwagę na te niedociągnięcia (wszak wynikają one z przyjętych założeń co do odwzorowania pola walki), by czuć się jak w domu, znaczy się w standardowym RTS-ie, z nieco tylko zmienionym wystrojem planszy! Nie trzeba już sobie łamać zwojów mózgowych próbując zapanować nad flotą, a wróg nie ma szans na atak ze wszystkich możliwych stron.

Przy takim postawieniu sprawy nie powinna nikogo dziwić bardzo duża rola, jaką odgrywają w trakcie rozgrywki budowle obronne, które nie ograniczają się zresztą jedynie do murów. Wieżyczek wszelkiej maści w Outforce ci bowiem dostatek, dzięki czemu można się ufortyfikować jak tylko dusza zapragnie. Jedynym ograniczeniem są surowce i zasoby energetyczne, ale i o to nie trzeba się w zasadzie martwić - a w każdym razie nie spędza to snu z powiek. Odnośnie do surowców przyjęto tu bowiem podobne założenia jak w Total Annihilation czy Total Annihilation: Kingdoms. Źródła surowców są więc niewyczerpalne, a jedyny problem to co najwyżej tempo, w jakim je wykorzystujemy. Ale i z tym można sobie poradzić. Źródła od-

Flota Ludzi

Drone
Mały, szybki i tani myśliwiec, dobry do zwiadu - ze względu na słabe uzbrojenie i pancerz w walce sprawdza się raczej słabo.

Eagle
Bardzo zwrotny myśliwiec o niezłym pancerzu i uzbrojeniu.

Hawk
Najcięższy z myśliwców, mocno uzbrojony, nieźle sprawdza się przy ataku na stacjonarne stanowiska ogniowe.

Predator
Niszczyciel dysponujący bronią dalekiego zasięgu o dużym promieniu rażenia - dobry na skupiska myśliwców.

Raptor
Duży i powolny niszczyciel wyposażony w szybkostrzelne działo o małym zasięgu - idealny jako eskorta przed mniejszymi jednostkami wroga.

Centaur
Ciężko uzbrojony krążownik szturmowy, dysponujący bronią dalekiego zasięgu o wielkiej sile rażenia - większość jednostek ginie od pierwszego strzału.

Minotaur
Duży krążownik z niezłym pancerzem i dobrymi silnikami, świetny przeciw większym statkom.

Kamikaze
Jak sama nazwa wskazuje - szybki, ale niezwykle delikatny i oczywiście śmiertelny przy bliższym spotkaniu.

Wasp
Lekko opancerzony myśliwiec z modułem skoku, odpowiadający mniej więcej jednostce typu Eagle.

Flota Gobin

Uwaga: ponieważ flota Gobin składa się praktycznie ze statków tych samych typów co flota ludzi, poniżej miast opisu ograniczę się jedynie do podania nazwy odpowiadających im jednostek ludzi.

Razor Fish - Drone

Zidra - Predator

Intoroth - Minotaur

Gerdla - Eagle

Onath - Raptor

Cherryflower - - Kamikaze

Jandrow - Hawk

Wontar - Centaur

Chameleon - Wasp

nawialne to nie wszystko, czym dysponujemy. Można jeszcze posłać w teren statki przystosowane do odzyskiwania surowców z unoszącego się w przestrzeni śmiecia. Od strony technicznej przypomina to nieco wyrąbywanie lasów w Warcrafcie i tak jak tam jest to kij o dwu końcach - śmieci stanowią bowiem w wielu przypadkach naturalną barierę, której zniszczenie zbyt dobrym pomysłem nie jest. Ale dzięki możliwości przełączenia dowolnej jednostki (a także i budowli) w stan oczekiwania da się z tego źródła surowców bez większych problemów korzystać jedynie w sytuacjach kryzysowych, decydujących o naszym "być albo nie być", kiedy nie mamy po prostu innego wyboru.

Niemal bezstresowo rozwiązano także sprawy energii. Owszem, energożernych budowli jest tu całe mnóstwo, ale po pierwsze nie ma właściwie żadnych przeciwwskazań do stawiania całych lasów baterii słonecznych (wszak surowce nie są problemem), a po drugie jest parę typów "elektrowni", a te największe mają taką moc, że i na jednej można poszaleć, a dwie to już nadmiema rozpusta! Zresztą i chwilowe braki w energii nie są wielką katastrofą, gdyż poważniej odczuwa się na dobrą sprawę jedynie dwukrotne przekroczenie wydolności naszej sieci - wtedy to bowiem wysiada radar. A z mniejszymi niedoborami nasze siły funkcjonują całkiem sprawnie.

Takie podejście do zarządzania bazą surowcowo-energetyczną ma zresztą bardzo poważne konsekwencje dla samej rozgrywki. Nie trzeba się już przecież martwić po utracie jakiegoś większego statku, bo już za chwileczkę, już za momencik wybuduje się następny! Nie ma więc mowy o grze na wyczerpanie surowców, dzięki czemu bitwy toczą się z ogromnym rozmachem i są krwawe - sił ci we flotach dostatek. Prowadzenie wojny na wyczerpanie jest co prawda możliwe, ale wiąże się z ciągłym atakowaniem, a nie obroną, bo bez zniszczenia bazy surowcowej wroga nie ma nawet co marzyć o zyskaniu przewagi - i bardzo dobrze!

Na tym jednak plusy Outforce'a się nie kończą. Engine gry jest na tyle rozbudowany, że parę asów jeszcze w rękawie ukrywa. Na przykład inteligencja wroga. Fakt, że na początkowych etapach za bardzo się tego nie odczuwa, ale dzięki rozbudowanym algorytmom genetycznym wrogowie uczą się na swoich (i oczywiście naszych) błędach - coś w rodzaju takich małych, kontrolowanych mutacji, tyle że w silikonie, a właściwie w kodzie SI.

Zresztą, skoro już przy inteligencji jesteśmy, warto wspomnieć również o możliwości pisania skryptów dla naszych jednostek. Umożliwia to rozbudowana konsola (Quake i te sprawy) i odpowiedni język programowania. Nie jest to może zajęcie dla każdego, bo bez pewnej wprawy nie ma nawet co o osiągnięciu dobrych wyników marzyć, ale dla zaawansowanych będzie jak znalazł - zwłaszcza przy rozgrywkach sieciowych, bo nie ma co ukrywać, że nawet samoucząca się sztuczna inteligencja nie jest jeszcze w stanie zastąpić żywego gracza. Zaś w starciach po LAN-ie czy w Internecie każda sekunda się liczy i nawet możliwość kolejkowania rozkazów (bo tak na dobrą sprawę Outforce jest bardzo godnym następcą Total Annihilation, mającym praktycznie wszystkie zalety swego pierwowzoru - choć niczym takim twórcy się nie chwalą, ale nie zmienia to faktu, że podobieństwa są aż nadto widoczne) nie zawsze wystarcza - szczególnie gdy zmaga się więcej osób. A dobrze napisany skrypt odpowiadający za rozbudowę floty czy atak może stać się w takich sytuacjach czynnikiem decydującym o życiu lub śmierci! Zresztą i bez nich po Sieci gra się bardzo przyjemnie, ale przy trzech możliwych do wybrania stronach i stu dwudziestu jednostkach (z takimi perełkami jak holownik, który może także ciągnąć na przykład ciężkie działo, czy kamikaze) jest to właściwie oczywiste.

Flota Crion

Sytuacja podobna jak w przypadku Godan, stąd też po nazwie statku pojawia się jedynie nazwa odpowiadającej mu jednostki ludzi.

Tixer - Drone

Evron - Predator

Kegger - Minotaur

Djexo - Eagle

Litter - Raptor

Martyr - Kamikaze

Zadorec - Hawk

Loctor - Centaur

Chameleon - Wasp

Nie ma jednak gry bez wad i produkt 03 Games nie jest tu wyjątkiem, choć na szczęście minusy nie są tu zbyt wielkie. Właściwie poza jednym można by je zaszufladkować do kategorii "czepialstwo", ale co tam - jeśli ktoś mierzy w szczyty list przebojów, powinien być na to przygotowany. Cóż to jednak za wady? Ano największą jest pewna monotonia gry dla pojedynczego gracza. Najpierw zapewnienie sobie wydobycia, wzmocnienie obrony i atak. Niby fakt, że schemat taki występuje w praktycznie wszystkich RTS-ach, ale tutaj po prostu dał mi się we znaki (może przez Cataclysm - sam zresztą nie wiem...). Zwłaszcza, że prócz samego ataku często czeka nas jeszcze holowanie jakiejś wrogiej budowli. No i oczywiście za każdym razem startujemy prawie od zera, co z czasem staje się nieco uciążliwe.

Pozostałe dwie wady są już mniejszego kalibru. Pierwsza z nich to kosmos ukazany w 2D. Bo skoro już mamy do czynienia z Przestrzenią, to niech będzie nieograniczona, a tak z walki między gwiazdami mamy walkę przypominającą potyczki na morzu - ma to oczywiście i swoje dobre strony, które zostały zresztą opisane, ale skoro ktoś się już na walkę w kosmosie rzuca, to mógłby to doprowadzić do końca.

Ostatnia zaś niedogodność to spolszczenie gry. Nie, żeby było złe, ale po Icewind Dale, w które ostatnimi czasy w domu pogrywałem, oczekiwałem czegoś równie dobrego. Cóż, najwyraźniej superprodukcje CD Projektu są jeszcze klasą samą dla siebie, ale na szczęście Outforce nie dzieli od nich przepaść i gra się bez grymasów na twarzy.

Sumaryczna ocena (czyli uwzględniająca wszystko powyższe, a nie będąca średnią jakichś tam wyimaginowanych ocen cząstkowych - bo tych u nas nie ma!) to tak 8/10. Gra jest bowiem bardzo dobra, ale do najlepszych trochę jej jednak brakuje. Choć jeśli ktoś lubi babrać się w skryptach, to pewnie będzie mu jak u mamy - no, ale do tego trzeba już mieć smykałkę, a ocena ma być przecież dla wszystkich.

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: 03 Games
Dystrybutor: Coda tel. (022) 864 78 25
Internet: http://www.outforce.com
Wymagania: Windows 95/98, P2 233, 64 MB RAM, DirectX 7.0
Akcelerator: wymagany

Plusy:
- niezgorsza grafika
- niezła muzyka
- możliwość odtwarzania własnych MP3
- wbudowany język skryptowy
- i oczywiście konsola do niego
- ucząca się SI
- brak problemów z surowcami
- możliwość przemieszczania budowli
- robiące wrażenie wstawki wideo
- i do tego całkiem niezła wersja PL...

Minusy:
- ...gra ustępuje superprodukcjom CD Projektu
- poza tym walka tylko 2D...
- jak na kosmos, za dużo tu śmieci
- no i misje są nieco za monotonne
- i praktycznie zawsze od początku...

Nowy styl nowe możliwości

muzyka...

filmy...

...multimedia!

TWÓJ ULUBIONY SKLEP INTERNETOWY

- n@jb@rdziej dyn@miczny...
- otw@rty na e-klientów...
- @tr@kcyjn@ i nowoczesn@ prezent@cj@ tow@rów...
- t@ni i przyj@zny sposób n@ z@kupy...
- Promocj@ - wysyłk@ gr@tis!

VIVID.PL SA

www.vivid.pl

VIVID.PL S.A. ul. Tapicerska 17a, 02-168 Warszawa, tel. (022) 868 63 94, fax (022) 868 63 95, e-mail: kontakt@vivid.pl http://www.vivid.pl

Metal Gear Solid

Tajemnicą poliszynela jest fakt, że dobry sprzęt to nie wszystko, trzeba go jeszcze umieć wykorzystać. Koronnym tego przykładem są konsole - co z tego, że Playstation ma już ponad pięć lat i przyrównywanie jej do PC-tów już jakiś czas temu nie miało najmniejszego sensu, skoro gry wychodzą na nią takie, że nawet jej zakupienie tylko dla jednego tytułu nie wydaje się wcale czymś nienormalnym. Sam tak zresztą kiedyś zrobiłem (jeśli kogoś ciekawi - powodem było Final Fantasy) i wcale nie żałuję! Tym bardziej że niewiele później odkryłem wydanego przez Konami Metal Gear Solid, coś, o czymś stojący obok PC jeszcze długo mógł tylko pomarzyć...

Allor

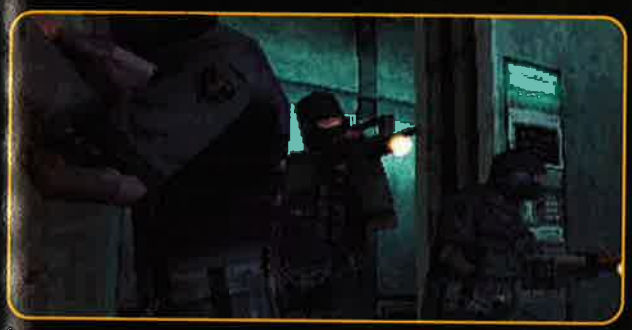
Czymże jednak ten Metal Gear Solid jest? Najprościej rzecz ujmując (i odwołując się do tytułów z naszego podwórka) jest to widziany z trzeciej osoby Thief osadzony we współczesnych czasach, tyle że z komandosem, a nie złodziejem, w roli głównej. Oczywiście, jak na współczesność i akcję sił specjalnych przystało, miejscem gry nie są jakieś tam średniowieczno-industrialne budowle, a położone na Shadow Moses, jednej z wysp Alaski, składowisko wojskowych odpadów radioaktywnych. Co jednak mają z nim wspólnego oddziały specjalne? Ano miejsce to zostało zajęte przez terrorystów, którzy grożą, że jeśli w ciągu dwudziestu czterech godzin nie zostaną spełnione ich żądania (dość zresztą dziwne - domagają się zwrócenia ciała Big Bossa - a kto to jest, macie w ramkach), użyją broni jądrowej... W dodatku nie są to zwykli terroryści, a dowodzeni przez członków legendarnej grupy FOX-HOUND członkowie sił specjalnych przyszłości, poddani w ramach szkolenia między innymi "kuracjom" genetycznym mającym zwiększyć ich możliwości bojowe (ich przydomek GENOME skądś się przecież musiał wziąć).

Sześć godzin później na pokładzie znajdującej się w pobliżu Shadow Moses łodzi podwodnej typu Ohio, wsławiony akcjami w Outer Heaven i Zenzabar, a teraz ponownie przywrócony do służby, Solid Snake przechodzi krótką odprawę. Cele misji są proste: dostać się do wnętrza opanowanej przez terrorystów bazy, uratować przetrzymywanych tam zakładników (między innymi szefa DARPA oraz prezydenta ArmsTech) i dowiedzieć się, czy terroryści dysponują środkami niezbędnymi do przeprowadzenia ataku nuklearnego, którym straszą Biały Dom.

Tak rozpoczyna się nasz wyścig z czasem. Wyścig, którego zasady tylko z pozoru wydają się jasne, a cele znane. Rzeczywistość jest bowiem równie nieprzewidywalna jak wrogowie, z którymi przyjdzie się nam spotkać. I jak przyjaciele, którzy... ale operacja jest przecież Top Secret.

Microsoftu można nie lubić, można psioczyć na wieszającego się Windowsa, ale ciężko przy tym wszystkim nie zauważyć, że ma on również i chwile wielkie - może dla niektórych zdarzają się one zbyt rzadko, ale jednak. Jedną z nich jest bez dwóch zdań wydanie Metal Gear Solid na platformę PC. Nie dość bowiem, że na płytach zamieszczono, prócz samej gry, także i dodatkowe misje treningowe, znane jako Metal Gear Solid VR Mis-

sions, to i konwersja przeprowadzona została z całym należnym grze szacunkiem. Do przenosin wybrano zresztą wersję najpełniejszą z pełnych, bo pod względem zawartości można ją porównać jedynie do Metal Gear Solid Integral, a ta nawet na Playstation ukazała się jedynie w Japonii i to oczywiście w ich ojczystym języku. Różnice nie są może superwielkie (bo to przecież wciąż ta sama gra), ale są (na przykład możliwość chodzenia w trybie FPP) i już choćby za to pecetowej wersji należy się plus. Nie jest to jednak wcale plus ostatni, ale że nie każdy miał z wersją konsolową do czynienia, więc od tego miejsca porównania między różnymi wcieleniami Metal Geara będą już niezwykle rzadkie. Powinno to jednak, a przynajmniej mam taką nadzieję, wpłynąć pozytywnie nie tylko na wartość informacyjną tekstu, ale i na jego obiektywizm, gdyż opisujemy w końcu samodzielną grę, która powinna do walki stanąć bez wsparcia ze strony swych starszych braci. A zatem - do boju gotowi? Na miejsca! Chaaaarge!



...Ehm, właściwie to jeszcze nie tak szybko, bo najpierw trzeba przecież grę zainstalować. Przebiega to jednak bezproblemowo i po przerzuceniu zawartości płyty (lub płyt w przypadku pełnej instalacji) na dysk twardy można przystąpić do pierwszego jej odpalenia. To, jak na porządną grę przystało, również przebiega gładko (przynajmniej na redakcyjnej maszynie), aczkolwiek (to już tak na marginesie, żeby nie było za różowo) wystarczy rzucić okiem do pliku readme.txt, by się nieco przerazić. Lista wymienionych tam potencjalnych problemów z grafiką jest bardzo długa i obejmuje niemal wszystkie modele (i producentów), jakie można sobie wyobrazić! Na szczęście znajdujące się przy problemach porady ograniczają się w zdecydowanej większości do zainstalowania nowych sterowników, więc nie jest tak źle (tym bardziej że podane są także adresy stron producentów w Internecie, choć zbyt dobrego wrażenia lista ta, mimo wszystko, nie robi).

Przyjaciele

SOLID SNAKE
Dawny członek FOX-HOUND-a, działający w pojedynkę ekspert od infiltracji - po akcjach w New Heaven i Zanzibarze stał się postacią legendarną, którą wezwano do rozwiązania konfliktu na Shadow Moses.

MERYL SILVERBURGH
Siostrzenica pułkownika Campbella. Świetnie wyszkolona w trakcie wirtualnych symulacji, po raz pierwszy w rzeczywistej akcji wzięła dopiero udział w czasie ataku na Shadow Moses - znalazła się po prostu w złym czasie i w złym miejscu...

ROY CAMPBELL
Dawny dowódca FOX-HOUND-a, został ponownie powołany do służby jako dowódca operacji na Shadow Moses z powodu swojej znajomości Solid Snake'a oraz procedur obowiązujących w organizacji.

NAOMI HUNTER
Szef personelu medycznego FOX-HOUND-a, odpowiedzialna między innymi za terapię genową, której byli oni poddawani - razem z pułkownikiem Campbellem tworzy podstawowe wsparcie dla Snake'a.

MEI LING
W czasie operacji na Shadow Moses zajmuje się komunikacją oraz przetwarzaniem danych, jest również twórcą Codeca oraz radaru będącego na wyposażeniu Snake'a.

Wcześniejsze misje Solid Snake'a:

Outer Heaven (Metal Gear)
Rok 1995. W Afryce Południowej powstaje małe, ale dysponujące silną armią państwo-forteca - Outer Heaven. Niedługo później wywiady państw zachodnich zdobywają informacje o opracowywanej tam nowej broni, mogącej zmienić układ sił na świecie... O pomoc proszony jest oddział specjalny FOX-HOUND, którego dowódca, Big Boss, wysyła do akcji o kryptonimie "Operation Intrude N313" jednego ze swych agentów - Gray Foxa, a trzeba wam wiedzieć, że imieniem Fox chrzczeni byli tylko najlepsi... Zostaje on jednak ujęty, a jego ostatni raport mówi coś o "Metal Gear"... O pomoc ponownie proszona jest FOX-HOUND, której dowódca do akcji posyła tym razem świeżo przyjętego do organizacji Solid Snake'a. Udaje mu się wydostać Gray Foxa, od którego dowiaduje się, czym jest ten Metal Gear - chodzącym czołgiem, wyposażonym w broń jądrową mogącą razić dowolny cel na powierzchni Ziemi. Aby poznać sposób na zniszczenie Metal Geara, Snake ratuje dra Pettrovicha, twórcę tej broni, i udaje się do niższych poziomów fortecy. Odnosi przy tym wrażenie, że przeciwnicy znają jego plany, aczkolwiek udaje mu się wychodzić z zastawianych na niego pułapek obronną ręką i ostatecznie zniszczyć Metal Geara. W czasie ucieczki na jego drodze staje jednak dowódca Outer Heaven, którym okazał się... Big Boss, dowódca FOX-HOUND-a! Od niego to dowiaduje się, że wybór Snake'a do tego zadania był także częścią planu, gdyż jako najmniej doświadczony członek FOX-HOUND-a nie miał praktycznie szans na dostanie się do środka bazy. Stało się jednak inaczej i po utracie Metal Geara Big Boss włącza system autodestrukcji bazy, a sam staje do ostatecznej walki. Pośród palącej się bazy Solid Snake pokonuje Big Bossa, Outer Heavan przestaje istnieć, a Snake wycofuje się z czynnej służby.

Zanzibar (Metal Gear 2: Solid Snake)
Rok 1999, apogeum kryzysu paliwowego. Czech, dr Kio Marv, dokonuje przełomu, odkrywając mikroorganizm zdolny do przetworzenia ropy w pełnowartościowe paliwo bez potrzeby budowania kosztownych rafinerii. Informacje o OILIX, bo tak został on nazwany, zostają przyjęte na świecie z wielką ulgą, ale niedługo później dr Marv ginie w tajemniczych okolicznościach, a wraz z nim i cała dokumentacja... Śledztwo ujawniło tylko jedno - Zanzibar. Było to małe państewko, w którym panował wojskowy reżim. Pojawiło się w roku 1997 w środkowej Azji. Dzięki pomocy najemników i zamienieniu terytorium w jedną wielką fortecę zdołało ono odeprzeć ataki armii rosyjskiej, a niedługo później ogłosiło niepodległość, będącą ukoronowaniem wojny zwanej później, ze względu na rolę, jaką odegrali w niej najemnicy, Wojną Najemników. Zgodnie z informacjami, jakie posiadał Zachód, Zanzibar miał już dostęp do broni jądrowej, a dzięki zdobyciu planów OILIX, był na najlepszej drodze do zajęcia pozycji ekonomicznego i militarnego mocarstwa. Zaniepokojone tą sytuacją Stany Zjednoczone wezwały na pomoc FOX-HOUND-a, którego nowy dowódca, Roy Campbell, ponownie powołał do czynnej służby Solid Snake'a (upadek Outer Heaven przeszedł już do legendy...) i powierzył mu misję przeniknięcia do Zanzibaru i oswobodzenia doktora Marva. Snake'owi udało się przedrzeć przez kolejne linie obrony. W środku fortecy spotkał dr Pettrovicha, który również został tu uprowadzony i zmuszony do pracy nad nową wersją Metal Geara. W dodatku dowódcą Zanzibaru był nie kto inny, jak sam Big Boss! W czasie poszukiwań dra Marva Snake natknął się również na innego znajomego - Gray Foxa, kierującego nowym, a w dodatku w pełni sprawnym Metal Gearem. Czas ostatecznej rozgrywki jeszcze jednak nie nadszedł, bo najpierw trzeba było uratować dra Marva. Snake dotarł jednak do niego za późno, a stojący przy trupie Pettrovich nie mógł nic na to poradzić... Taka była przynajmniej jego wersja, bo jak się Snake chwilę później dowiedział, Pettrovich był w Zanzibarze z własnej, nieprzymuszonej woli i sam kierował projektem nowego Metal Geara! Gdy wyszło to na jaw, Pettrovich zaatakował Snake'a, ale nie miał szans w starciu z nim i plany OILIX znalazły się w bezpiecznych rękach. Nadal jednak istniał Metal Gear i kierujący nim Gray Fox. Z konfrontacji z nim Snake wyszedł zwycięską ręką: pokonał samego Foxa w walce jeden na jeden, stoczonej na polu minowym. To jednak jeszcze nie był koniec, pozostał bowiem sam Big Boss... Ostatnie słowa Big Bossa na zawsze utkwiły Snake'owi w pamięci: "Ktokolwiek by wygrał, nasza walka i tak się nie skończy. Przegrany uwolni się wprawdzie z zaklętego kręgu walki, ale zwycięzca będzie musiał na nim pozostać i dalej toczyć swój żywot wojownika - aż do śmierci. Swojej śmierci..."

Podobnie zresztą jak i menu główne. Dzięki wszechobecnej pikselozie wygląda ono bowiem co najwyżej średnio. Sytuację wprawdzie nieco ratuje lecąca w tle muzyka, ale mimo to pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry zbyt pozytywne nie jest. Na szczęście dalej jest już lepiej - choćby i z tego powodu, że do dyspozycji mamy pięć poziomów trudności, różniących się w dodatku nie tylko przeciwnikami czy wytrzymałością naszej postaci, ale i przydzielonym nam wyposażeniem. Na najprostszym z nich dostajemy bowiem, prócz lornetki i papierosów, także i pistolet maszynowy z nielimitowaną amunicją, a na dwóch najwyższych musimy zapomnieć o radarze. Zarówno jedno, jak i drugie dość znacznie wpływa na rozgrywkę i płynącą z niej przyjemność, dlatego też najlepiej pozostać przy złotym środku (czyli poziomie Normal) i przejść dalej, do początku misji.

Z tym początkiem jest jednak jeden mały pikuś - otóż główne wprowadzenie do gry leci, jak to zresztą ostatnimi czasy bywa, przed dojściem do menu,

przez co bardziej niecierpliwi mogli je najzwyczajniej przegapić. A tego zrobić po prostu nie można! Po menu wprowadzenia już bowiem się nie uświadczy, a mimo iż o bieżących celach i tak będziemy jeszcze informowani, to jednak traci się obraz całości. Zresztą wprowadzenie to jest na tyle dobre, że do jego oglądania wcale nie trzeba się zmuszać (choć to już jednak nie to samo, co na dużym TV z dźwiękiem puszczonym przez porządny wzmacniacz - no, ale miałem się przecież do niczego nie odwoływać...), jest to przysłowiowe połączenie przyjemnego z pożytecznym.

Po zakończeniu wstępów i dostaniu się do wnętrza podziemnego hangaru na łodzie nadchodzi pora, by wreszcie wziąć sprawy w swoje ręce. Nie jest to wprawdzie trudne, ale jeśli ktoś nie skorzystał z opcji wirtualnego treningu, lepiej niech do niego wróci. Świat obserwujemy tu bowiem standardowo z zewnętrznej kamery i lepiej, żeby tak zostało (jest dużo łatwiej niż w FPP, który pełni tu jedynie rolę ozdobnika), szczerze polecam, bo bez tego może być ciężko - zresztą lepiej chyba przyswoić sobie fachowe porady z treningu i instrukcji, niż dochodzić do wszystkiego samemu. Tym bardziej że - jak na całkiem realistyczną grę przystało - możliwości mamy tu bardzo wiele.

Ot, choćby i sam początek. Naszym pierwszym celem jest dostanie się na górę za pomocą windy. Właściwie banał, ale po pierwsze: na windę trzeba najpierw poczekać, bo pojechała na górę, a po drugie: miejsce to patroluje dwóch uzbrojonych po zęby strażników. A my, o czym już zresztą wspomniałem, mamy tylko lornetkę i papierosy, przy czym żaden z tych przedmiotów nie został przygotowany przez legendarnego Q i nie są to ani granaty trzeciej generacji, ani przykrywka służąca przemyceniu wielkiej mocy lasera. Zresztą ostateczna ocena naszych umiejętności podawana jest po skończeniu gry, jednak mimo iż zależy ona od liczby zabitych strażników, to w wypadku Metal Gear Solid - im mniej, tym lepiej! O tym, że najlepiej by było, żeby nas w ogóle nie wykryto (poza miejscami, w których nie można tego uniknąć), przypominać też raczej nie trzeba. Słowem celem jest tu bycie duchem, z którego istnienia nikt (no, prawie...) nie zdaje sobie sprawy. A nie jest to wcale takie proste i to pomimo wyposażenia nas w radar, który pokazuje pozycje wrogich patroli (i kamer, których jednak na przystani nie ma) oraz ich pole widzenia. Trzeba bowiem zwracać jeszcze uwagę choćby i na grunt, po którym stąpamy, bo takie na przykład pląsy w kałużach są przecież dość głośne... Ale względnie czuły słuch wroga można również wykorzystać na naszą korzyść: wystarczy popukać w ścianę, by zaintrygowany wartownik przyszedł sprawdzić, co się dzieje. W wielu przypadkach jest to zresztą wręcz niezbędne, zwłaszcza jeśli zależy nam na byciu duchem - bo jeśli nastawiamy się na zabijanie (nawet i gołymi rękoma), będzie nam dużo łatwiej, choć oczywiście na lepszy wynik nie ma co liczyć.

Gdy pierwszy etap mamy już za sobą i jadąc windą zrzucamy z siebie niepotrzebne już wyposażenie do nurkowania w lodowatych wodach Alaski, możemy w spokoju kontynuować rozważania na temat

WROGOWIE

Grupa FOX-HOUND stojąca za przejęciem Shadow Moses

LIQUID SNAKE
Człowiek o takiej samej twarzy jak Solid Snake, obecnie jest dowódcą FOX-HOUND-a i głównym autorem planu ataku na Shadow Moses.

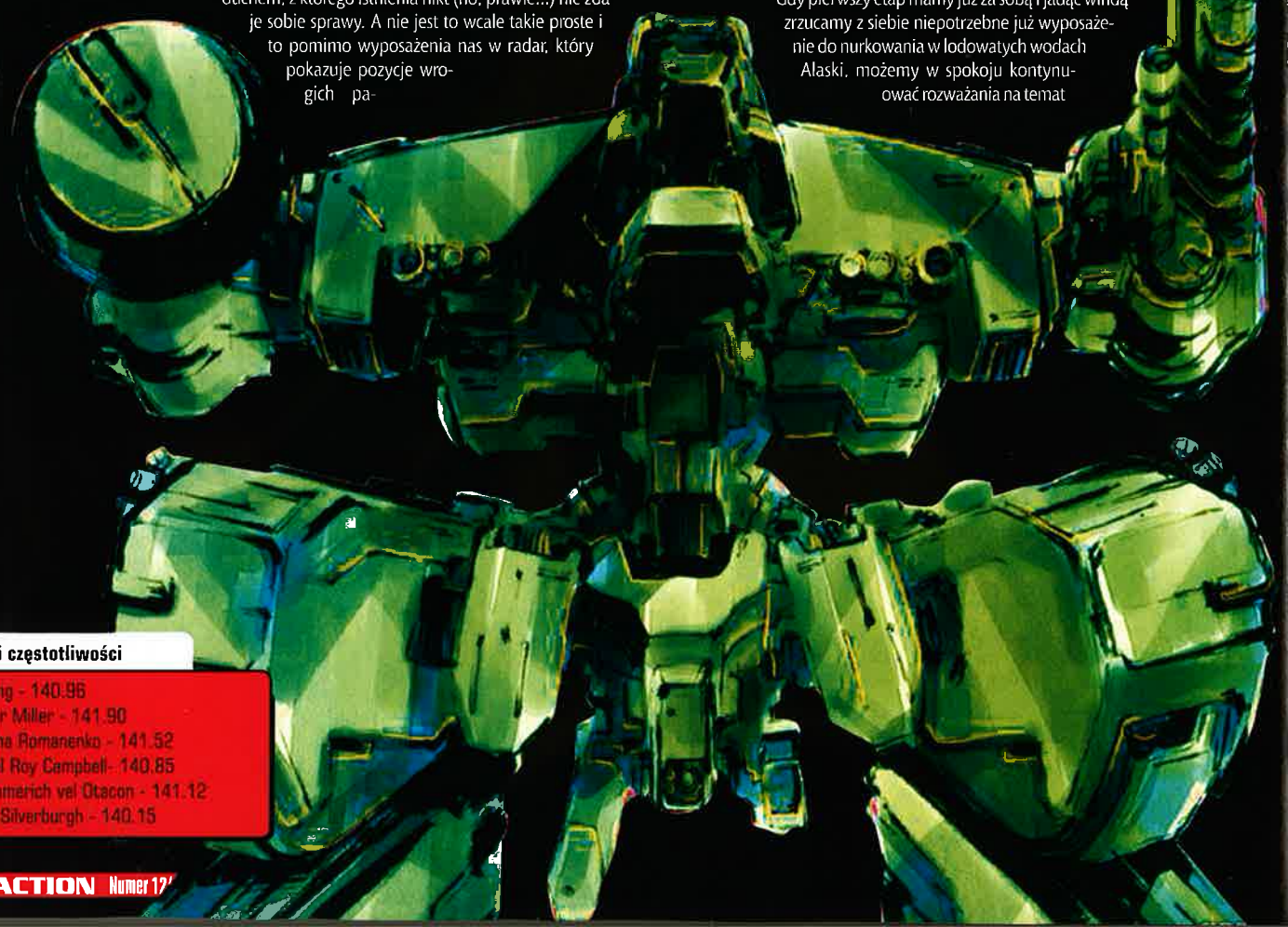
REVOLVER OCELOT
Ekspert od lekkiego uzbrojenia i sadysta uwielbiający tortury, jest również bardzo doświadczonym strzelcem.

VULCAN RAVEN
Wielkiej postury szaman obdarzony niezwykłymi zdolnościami duchowymi, odporny na ekstremalnie niskie temperatury.

SNIPER WOLF
Doskonały snajper, mogący dniami czekać w zasadzce, przecząc tym samym popularnemu określeniu "słaba płeć".

PSYCHO MANTIS
Były członek Wywiadu Parapsychicznego KGB, posiada potężne zdolności telekinetyczne, może również wchodzić w głąb czyjegoś umysłu.

DECOY OCTOPUS
Poza kryptonimem, o tym członku FOX-HOUND-a nie wiadomo praktycznie nic więcej.



Codec i częstotliwości

Mei Ling - 140.96
Master Miller - 141.90
Natasha Romanenko - 141.52
Colonel Roy Campbell - 140.85
Hal Emmerich vel Otacon - 141.12
Meryl Silverburgh - 140.15

ZEUS

PAN OLIMPU

GRA TWÓRCÓW FARAONA I KLEOPATRY

PL
WERSJA POLSKA

BUDUJ MIASTO, ZMIERZ SIĘ Z BOGAMI,
STWÓRZ MIT

OWANE PRZEZ:
SIERRA
RRA-ONLINE.CO.UK

Impressions Games

© 2000 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved. Sierra, Sierra Studios, the "S" logo, the Impressions Games logo, Master of Olympus - Zeus, and the City Building Series logo are trademarks of Sierra On-Line, Inc. © 2000. All rights Reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. Pentium is a registered trademark of Intel Corp. ® designates trademarks registered in the USA which may be registered in certain other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

DYSTRYBUCJA W POLSCE:
MIG
WIRTUALNY SKLEP,
REALNE KORZYŚCI
WWW.MIG.PL
TEL. (032) 211-87-20

PLAY it
WWW.PLAY-IT.PL

wykonania gry. Cóż, ciężko nie zauważyć, że źle nie jest, choć, z drugiej strony, mogłoby być lepiej. Przyczepić się można zwłaszcza do pojawiających się na ekranie napisów - pikselozą aż od nich zieje... Na tle bardzo ładnego 3D wygląda to po prostu nieznośnie, aczkolwiek (na szczęście!) poza samym początkiem za wiele ich nie uświadczymy, więc przez zdecydowaną większość grania bez problemu się o nich zapomina. Zresztą nie tylko dzięki grafice.

Równie dużą rolę w przykuwaniu do ekranu pełni również muzyka z efektami oraz (a może przede wszystkim) fabuła - łącznie ze sposobem podania. Na dobrą sprawę Metal Gear Solid to bowiem niemal w równym stopniu gra, co film - i to film z gatunku tych lepszych, w których nie tylko udało się połączyć akcję z ciekawą fabułą, ale dodatkowo przeszmuglowano jeszcze sporą dawkę głębszych rozważań. Owszem, zdaję sobie sprawę, że nie każdemu muszą one odpowiadać, ale po pierwsze: wstawek filmowych (tzn. mających taki charakter, bo wszystko tu robione jest na engine'ie gry i na żadne prerenderowane animacje się tu nie natkniemy - no, może na samym końcu, ale tam mamy akurat do czynienia z rzeczywistym materiałem filmowym, a nie jego komputerową imitacją) wcale nie trzeba oglądać, gdyż spokojnie można je przeskakiwać. Po drugie - cóż, historia, którą w trakcie gry tworzymy, jest tak interesująca, że grzechem byłoby ją zignorować! Większość filmów akcji jest przy niej po prostu nijaka! I to wcale nie dlatego, że z biernego odbiorcy stajemy się jej czynnym uczestnikiem - nawet gdyby był to tylko film, to i tak (przy wiernym oddaniu wątków z gry) stałby się stuprocentowym hitem!

Ale zamiast gdybać o przenosinach na wielki ekran, lepiej powrócić do tego, co mamy - bo przecież tak dobrego połączenia wyzwalającej adrenalinę akcji i momentów zadumy przy użyciu tradycyjnych środków przekazu uzyskać nie sposób. Nawet gdyby wziąć tę samą (wspaniałą!!!) muzykę, te same lokacje (przygotowane z pełnym profesjonalizmem) i tę samą fabułę (pokręconą jak mało co - ale przez to niezwykle wciągającą!), to nadal czegoś by tu jednak brakowało... Bo o wielkości Metal Gear Solid świadczy również dbałość o szczegóły i tak zwane smaczki. Ot, choćby taki banalny Codec, za pomocą którego komunikujemy się z centrum dowodzenia: połączcie się z Naomi paląc papierosy (jest lekarzem i ich zdecydowanym przeciwnikiem) lub parę razy z rzędu wywołajcie Mei Ling, a następnie nie zapisujcie gry. Nie będę tu zdradzał, co się w tych przypadkach wydarzy, ale - to po prostu trzeba zobaczyć samemu. A na tym przecież smaczki wcale się nie kończą!

Czy jednak znaczy to, że mamy do czynienia z grą idealną? No cóż, moim skromnym zdaniem niestety nie. Przynajmniej jeśli bierzemy pod uwagę opisywaną właśnie wersję na PC. Żeby jednak nie było niedomówień - nie chodzi o jakość konwersji. Bo do tej, poza pojawiającą się od czasu do czasu pikselozą, przyczepić się nie sposób: wykorzystanie akceleratorów, wysokie rozdzielczości, dodatkowe misje treningowe... Po prostu profesjonalnie przygotowana wersja najpełniejsza z pełnych. Gdzie zatem leży problem? Ano w samym PC...

Metal Gear Solid został bowiem przygotowany z myślą o konsolach, a to oznacza wygodne siedzenie w fotelu z padem w ręku i wielkim telewizorem przed sobą. A to niezupełnie to samo, co ślęczenie pół metra od monitora z łapami na klawiaturze i czterech literach na krześle... Różnica jest tu niemal taka sama, jak między oglądaniem filmów w telewizji (na normalnym sprzęcie, a nie z DVD na panoramicznym telewizorze) a w kinie. Niby treść ta sama, a jednak ogląda się zupełnie inaczej - i wcale nie chodzi tu o nadlatujące z tylnych rzędów puszki czy kapelusz pani z przodu. Podobnie i tutaj - wykonanie dobre, ale te warunki odbioru...

Stąd też i ostateczna ocena. Pełna dziewiątka byłaby tu bowiem za duża, ale znaczek jakości za całokształt być musi - bo przecież ciężko karać kozę za to, że jest kozą. Zresztą, żeby nie było niedomówień, zarówno na te osiem plus, jak i znaczek jakości wersja PC w pełni zasługuje, tylko że gdyby gra powstawała od początku z myślą o blaszakach, to bez problemu zdobyłaby dziesiątkę! Jest bowiem cholernie dobra, ale niestety pochodzi z nieco innego świata... Chwała jednak Microsoftowi za to, że zechciał ją nam przybliżyć, bo być może ktoś pokusi się o jej naśladowców, tym razem robionych już od samego początku z myślą o małych monitorach, a wtedy... Ech, lepiej nawet nie gdybać!

Tymczasem polecam jednak zagrać w to, co jest - na pewno nie pożałujecie, a przynajmniej dowiecie się, na czym polega fenomen Metal Gear, gry, dla której kupno konsoli wydaje się dla bardzo, ale to bardzo wielu czymś jak najbardziej akceptowalnym - ba, nawet normalnym! □

...I INNI

NINJA
Bardzo niewiele wiadomo o tym cyborg-ninji. Używa optycznego kamuflażu i japońskiego miecza-katany, którym może ciąć stalowe płyty jak masło, a nawet odbijać kule karabinowe! Tyle tylko że nie bardzo wiadomo, po czyjej stoi stronie...

BIG BOSS
Były dowódca FOX-HOUND-a, znany jako "Legendarny Żołnierz" lub "Największy Wojownik Dwudziestego Wieku". Jego szczątki zostały zachowane przez wojskowych do badań genetycznych.

HAL EMMERICH
Pracownik ArmsTech Inc., a przy okazji wielki fan japońskiej animacji. Jego ksywa - Otacon - wzięła się od Otaku Convention, czyli konwentu maniaków tej formy sztuki.

NATASHA ROMANENKO
Samodzielny analityk wojskowy i ekspert od broni jądrowej, służy swą wiedzą w czasie misji na Shadow Moses.

MASTER MILLER
Były instruktor "surwiwalu" w FOX-HOUND-zie, w trakcie misji na Shadow Moses służy Snake'owi radami przez Codec.

DONALD ANDERSON
Dyrektor Defense Advanced Research Projects Agency (Agencji Badawczej Zaawansowanych Projektów Obronnych - DARPA), został wzięty jako zakładnik przez terrorystów.

JIM HOUSEMAN
Sekretarz Obrony, dowodzi operacją antyterrorystyczną na Shadow Moses z pokładu swojego lotniczego stanowiska dowodzenia, umieszczonego na pokładzie samolotu AWACS.

KENNETH BAKER
Prezydent wielkiego konglomeratu zbrojeniowego ArmsTech Inc., razem z szefem DARPA, Donaldem Andersonem został wzięty jako zakładnik przez terrorystów.

Ocena: 8+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Microsoft
Dystrybutor: Microsoft
Internet: http://www.mgspc.com
Wymagania: PII 233, 32MB, Win95, akcelerator wymagany
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- bardzo dobra historia
- z niezwykle dopracowanymi szczegółami
- zwrotami akcji
- świetną muzyką
- co razem nieźle wciąga!
- plus dużo dodatkowych misji treningowych
- i poprawiona grafika
- po prostu modelowa konwersja!

Minusy:
- ale to nadal to samo co na PSX...
- ...tyle że zamiast dużego telewizora gra się na monitorze...
- a to jednak nie to samo...
- no i ta liczba potencjalnych problemów z kartami 3D...

KSIĘŻYC TO TYLKO POCZĄTEK...

dobra cena • dobra cena • dobra cena • 69 zł

2 CD

profesjonalna polska wersja językowa PL CODA

THE WARD

POSŁANIEC Z PRZYSZŁOŚCI

Nazywasz się David Walker. Jesteś członkiem wyprawy Apollo XIX, wasze zadanie to zebranie informacji o dziwnych ruchach tektonicznych na powierzchni Księżyca. Ale rutynowa misja zamienia się w chaos, kiedy cała załoga zostaje zamordowana, a ty stajesz się więźniem sekretnego świata Obcych.

Dlaczego?

Bo coś starszego niż sam kosmos chce uczynić cię dziedzicem pradawnej tajemnicy. Cel twojej prawdziwej misji pozostaje jeszcze nieznany...

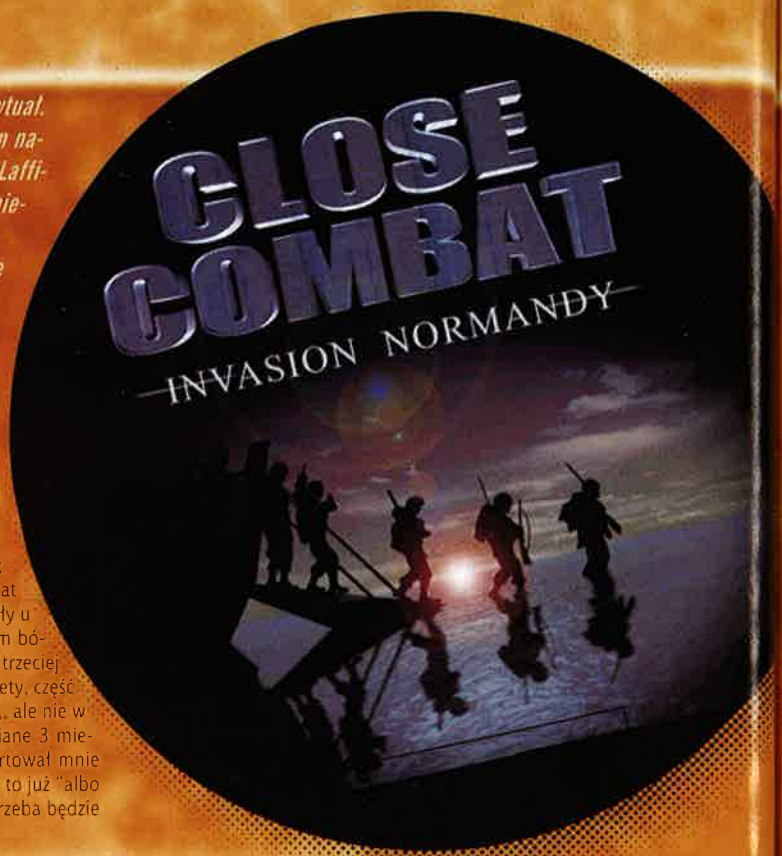
CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

FRAGILE BITS

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Do każdej gry niespodzianka gratis.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione

Są takie gry, przy których instalacji odprawiam pewien rytuał. Przygaszam światło, zapalam świece i kadzidło, puszczam nastrojową muzykę, nalewam lampkę czerwonego Chateau Laffite (rocznik '63) i, delektując się nim, patrzę na raźno zmierzający ku prawej krawędzi pasek instalatora, czując ogólną błogość i ciesząc się na to, co się tu zaraz będzie działo.

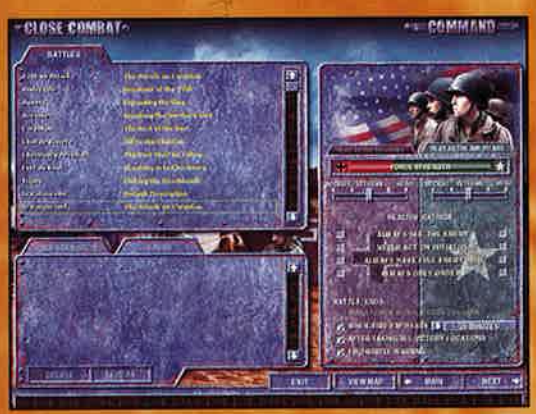


Mac Abra

No, może przesadziłem z tym rytuałem, kadzidłem i - szczególnie - Chateau Laffite '63 (mam wrażenie, że jedna butelka tego wina jest więcej warta niż moja półroczna pensja), ale... wiecie. Są gry i są... GRY. Te pierwsze przepływają przez mój komputer wartko jak spuszczona w toalecie woda, te drugie zaś kotwiczą na czas nieokreślony, ale zwykle długi. (Rekordzista? Steel Panthers, nieprzerwanie od lata '96, dożywocie bez szans na zwolnienie warunkowe.) Close Combat zaliczam do gier z gatunku "GRY". Nie zdarzyło się, by nie gościły u mnie krócej niż 3 miesiące. Przy czym, co stwierdzam z pewnym bólem, im wyższy numer gry, tym czas gościny jakby krótszy. Do trzeciej części trwała ona tak długo, aż pojawiał się kolejny sequel. Niestety, część IV była dla mnie lekkim rozczarowaniem (tzn. gra bardzo fajna... ale nie w taki sposób, jak oczekiwałem) i wytrzymała zaledwie wspomniane 3 miechy. Zatem, mimo radości z tego, iż mam już część piątą, nurtował mnie lekki niepokój. Bo - prawdę mówiąc - wydawało mi się, że teraz to już "albo wóz, albo przewóz". Tzn. albo CC odzyska dawny wigor, albo trzeba będzie ogłosić, że mistrz powinien szybko wybrać się na emeryturę.

Z góry może zdradzę tajemnicę, że oba założenia okazały się - częściowo - fałszywe. Co tym samym oznacza, że w pewnym stopniu jednak się spełniły, i to bardziej to drugie... Prawda jest bowiem taka, że choć cykl CC ma się nadal nieźle i daleko mu do emerytury, to mimo wszystko najnowszy potomek wyraźnie pokazuje, iż ewolucja CC dobiega końca. Jak to rozumieć? Otóż tak, że praktycznie (obym się mylił!) nic już w nim zmienione nie zostanie. Autorzy będą po prostu trzaskać kolejne odcinki na tym samym engine'ie, bawiąc się co najwyżej w drobną kosmetykę grafiki, interfejsu czy engine'u. Trochę szkoda...

Czemu tak przypuszczam? Otóż dlatego, że po odpaleniu najnowszego CC poczułem się tak, jakbym dostał nie sequela, a expansion-packa do części czwartej. Jedyna istotna zmiana, jaką zaobserwowałem, to dodanie kilku większych rozdzielczości w opcjach (tu uwaga: gra automatycznie skanuje komp i wyświetla tylko takie, które twoja maszynka jest w stanie wytrzymać). U mnie oznacza to, że teoretycznie mogę pograć w rozdzielczości typu 2100 x 1500 (czy jakoś tak). Naturalnie to tylko teoria, bo - mimo iż posiadam 17" monitor - to i tak grałem w 800 x 600. A 1024 x 768 to już maksimum tego, co warto ustawić. No, chyba że podniecają was wojny pcheł, a czołg wielkości mrówki poraża swym ogromem. Aha, wszystko naturalnie w 16 bitach i 2D. Dzięki temu gra działa bardzo przyjemnie nawet na słabym (względnie...) sprzęcie.



Najnowszy odcinek wyraźnie pokazuje, iż ewolucja CC dobiega końca. Jak to rozumieć? Otóż tak, że praktycznie (obym się mylił!) nic już w nim zmienione nie zostanie. Autorzy będą po prostu trzaskać kolejne odcinki na tym samym engine'ie, bawiąc się co najwyżej w drobną kosmetykę grafiki, interfejsem czy engine'em. Trochę szkoda... Tym niemniej ta część CC nadal jest dziko grywalną grą.

W menu nie czekało mnie nic nowego - forma wizualna bez zmian. Nowe są 44 misje solowe, 6 covert operations (coś w rodzaju mini-kampanii) i 4 kampanie, z czego 1 wielka i 3 mniejsze, wykrojone z tej dużej. No i tutorial + edytor scenariuszy (nietrudny). Są też opcje grania w sieci, ale niestety nie mogłem z nich skorzystać z przyczyn niezależnych (jakość polskich łączy...).

Skoro jesteśmy w menu, muszę powiedzieć o małym zgrzycie - domyślnie gra ustawiona jest dla Amerykanów i w tle leci dynamiczna (wedle standardów roku 1944) swingowa muzyczka. Fajnie. Szkoda tylko, że po przełączeniu się na Niemców nadal słyszę tę samą muzykę, co trochę psuje nastrój i kłóci się z historycznymi realiami. (Dla Niemców jazz + pochodne = verboten, jako że to czarna, zdegenerowana muzy-

Historia Close Combat

Close Combat, czyli D-Day po raz pierwszy; dość marna grafika, nieco niedopracowane zasady i interfejs... ale to był wówczas sz-o-k. Pierwsza gra z gatunku RTW!

Close Combat: A Bridge Too Far - operacja Market-Garden. Lepsza grafika, poprawiona większość usterek, może tylko AI wroga jeszcze takie sobie... Ale moim zdaniem najlepsza część cyklu.

Close Combat: Russian Front - praktycznie to samo co wcześniej: drobne poprawki w interfejsie plus nieco inna i (choć to sprawa dyskusyjna) gorsza grafika. Całość na froncie wschodnim. Ogólnie: nadal dobra gra, choć wyczuwa się utratę impetu scenarzystów.

Close Combat: Battle of Bulge - powrót do poprzedniej grafiki + dołożona opcja strategiczna + w końcu pojawia się lotnictwo. Co do opcji strategicznej - dla mnie był to błąd, bo gra lekko zyskała na komplikacji, a więcej straciła na oryginalności. Strategii jest mnóstwo, a CC jest jeden. Po co więc zatracać tę wyjątkowość... Mimo wszystko gra nadal trzyma poziom i godna jest polecenia.

Close Combat: Invasion Normandy - sami poczytajcie sobie recenzję :). Ponownie Normandia. Zasadniczo to samo, co w poprzedniej części, plus wsparcie ogniowe z okrętów + ogólna kosmetyka. Grało mi się lepiej niż w poprzedniej edycji CC. Sam nie wiem czemu... W sumie źle nie jest, ale wyraźnie brakło inwencji...

Close Combat VI - zapewne będzie. Być może w końcu Amerykanie sobie przypomną, że walczyli nie tylko w Europie? Może na nowym engine'ie? Kto wie, kto wie?

ka, niegodna narodu panów.) Szkoda też, że muzyka jest tylko w menu. Nie przepadam wprawdzie za muzyką w strategiach - no ale gdyby tak rzucić swoich Niemiaszków do frontalnego szturmu przy dźwiękach "Cwałujących Walkirii" Wagnera? Byłoby miło...

Ajjj... zaraz. Dopiero teraz się zorientowałem, że opisując wam rozmaite detale gry, nie powiedziałem o najważniejszym! Tzn. co to jest cykl CC i co to jest RTW - to macie w ramkach. Dla tych jednak, którzy znają historię "dobrze inaczej", warto wspomnieć, że akcja tego odcinka ponownie rozgrywa się podczas inwazji w Normandii, w roku 1944, tym razem jednak koncentrując się raczej nie na walkach "plażowo-brzegowych", a na ekspansji Amerykanów w głąb terytorium Francji. Tu chcę załatwić sprawę pewnego buraczka. W zapowiedziach tej gry faktycznie pomyliłem - uniesiony bojowym zapałem - plaże o kryptonimach Omaha (znanej choćby z "Szeregowca Ryana") i Utah, gdzie (choć nie tylko tam) - rozgrywa się CC5. Prawdą też jest, że masakra na tej pierwszej była dużo większa i krwawsza niż na drugiej. Tym niemniej jednak śmierć nawet kilkudziesięciu osób (zamiast około 2000) nadal uważam za masakrę. Zatem - to a propos listów od czytelników - w pierwszym wypadku przyznaję się do błędu, w drugim zaś obstaję przy swoim: na Utah też była niezła rzeźnia. Zresztą po odpaleniu omawianej tej gry sami to zobaczycie...

Ale ad rem. W samej grze (bitwie) również nie widzę specjalnych zmian - interfejs niemal bez zmian, zasady także praktycznie niezmienione. (W tej części można przed rozpoczęciem walki edytować oddziały wroga, jeśli ktoś ma na to ochotę - zdaje się, że w IV tego nie było). W samej rozgrywce możemy dodatkowo (acz nie zawsze) wykorzystywać wsparcie artyleryjskie (także z okrętów) tudzież lotnicze. Dodam jednak, żebyście nie oczekiwali - w wypadku lotnictwa - dywanowych bombardowań eskadr B-17. Nie ta skala działań - jeden bombowiec czy myśliwiec to zasadniczo wszystko, na co możecie liczyć. Aha, tu jest jednak pewna nowość - dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe, mające wpływ na obecność i skuteczność ataków lotnictwa. Trochę dołujący jest fakt, że z każdego wsparcia można korzystać tylko raz w czasie danego scenariusza. Lecz poza tym nie zmieniły się zasady, nie przybyło nowych rozkazów. Wszystko po staremu. Nie zmieniła się również grafika (w stosunku do części IV). Podobnie jest z AI - nadal zdarzają się jej chwile widocznego niezdecydowania (przy ataku), szczególnie przy użyciu czołgów, które niekiedy dłuższy czas kręcą się w kółko, nie bardzo wiedząc, co z sobą zrobić. Choć poza tym zastrzeżeń do AI nie mam.

Podobnie (czytaj: równie niezmiennie) jest w opcji strategicznej: tak samo jak w Battle of Bulge przydzielamy jednostkom punkty wsparcia ogniowego, przesuwamy na wskazane miejsce, toczymy bitwę. Nie mamy wpływu na wyjściowy skład jednostek (może poza rezygnacją z jakiejś) i późniejsze nadrobienie strat, czasem natomiast możemy uzupełnić amunicję i paliwo. Bez zmian pozostał też dźwięk. Dodajmy, że jest NIEMAL perfekcyjny. Nie wyobrażam sobie, że można zrobić oprawę pola walki lepszą od tej, która jest w CC! Tym niemniej JEDNA rzecz mnie już KOSMICZNIE wpienia: w 5 kolejnych częściach czołgi obu stron poruszają się chyba na poduszkach powietrznych, gdyż nie słychać ani szczęku gąsienic, ani dźwięku silnika. Wydaje się wam, że to drobiazg? Wcale nie! Słysząc narastający ryk ciężkich silników można oczekiwać, że to nie rowery wróg na mnie podciąga, a coś większego. I można już dokonać odpowiedniego przegrupowania, np. wysuwając ludzi z bazookami czy podciągając działka pepanc. A tu co - cisza, cisza... i nagle wyłaniają się czołgi. W tym momencie i mnie, i moich ludzi jasna krew zalewa. Mnie w przenośni, ich zaś dosłownie :(. Dlatego bardzo mnie męczy fakt, że panowie producenci sobie to tak systematycznie olewają. Jakaś nowa świecka tradycja czy jak?

Sami więc widzicie, że zmian za wiele tu nie ma. Stagnacja pełną gębą. Jednak ta część CC nadal jest dziko grywalną grą, dla której odpuściłem sobie oglądanie "live" walki Gołota - Tyson. (Choć, jak się okazuje, śmiało mogłem obejrzeć ją całą podczas ładowania dowolnej misji...). CC: Invasion Normandy ma u mnie rezerwację miejsca na HDD (swoją drogą: albo ponad 100 MB, albo ponad 600) na czas ładnych kilku miesięcy. Na pewno też kupię w ciemno część szóstą. Nie będę wszelako ukrywał, że chwile największej świetności CC ma już za sobą i trudno będzie mu w najbliższym czasie obronić tytuł "najlepszej gry z gatunku RTW". Squad Leader, Combat Mission, Sudden Strike - grupa pościgowa jest silna i... bardzo blisko. Coraz bliżej. □

Close Combat

Cykl gier w konwencji RTW (patrz ramka), w których dowodzimy względnie niewielkimi oddziałami żołnierzy w czasie II wojny światowej, sterując nimi po planszy, tocząc bitwy, wydając rozkazy itd. Akcja rozgrywana w czasie rzeczywistym + wielkie możliwości realizacji własnych zamierzeń taktycznych + skoncentrowanie na walce z pominięciem zaplecza, zaopatrzenia, produkcji itp. sprawiają, że gra ma ogromną grywalność. Polecam ją w ciemno każdemu, kto lubi trochę pomyśleć podczas zabawy.

Real Time Wargame?

RTW to termin ukuty po to, by odróżnić dość trywialne gierki zręcznościowe, z leciutkim wątkiem taktyczno-strategiczno-ekonomicznym (zwane RTS-ami, czyli Real Time Strategy), od gier będących uczciwymi grami strategicznymi, tyle że rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Gry takowe faktycznie wymagają od gracza choćby minimum wiedzy o taktyce, a wynik walki nie jest uzależniony głównie od ilości oddziałów czy szybkości wydobywania surowców. Swoją drogą w grach RTW nie bawimy się w produkcję itp., a w walkę; w końcu jesteśmy żołnierzami, nie zaś fabrykantami czy górnikami. W każdym razie, jeśli nudzą cię już RTS-y, a strategie turowe zniechęcają ogromną złożonością i godzinami poświęconymi na jedną turę ruchu, zainteresuj się grami RTW. One są akurat pośrodku: biorą to, co najlepsze z obu gatunków. Prywatnie polecam następujące tytuły:

Combat Mission - to takie CC, ale w 3D (choć oparte na zupełnie innych zasadach). Też II wojna. Niesamowita grywalność! Prywatnie dodam, że to dla mnie obecnie lider tego gatunku - głównie ze względu na świeże podejście do tematu. Tym niemniej detronizację CC ogłoszę oficjalnie nie wcześniej niż po ujrzeniu sequela CM i stwierdzeniu, że jest lepszy od poprzednika.

Sid Meier's: Gettysburg - wojna secesyjna w USA.

Shogun - średniowieczna Japonia (verrry prrrettty).

Myth 1 i 2 - realia średniowieczne + fantasy.

Close Combat - klasyka RTW.

Duży może więcej, czyli opowieść w 3 aktach - o pożytku z posiadania pancernika

1. Psiakość - ale bunkier! Czołgiem nie ugryziesz... Hej, wy tam na morzu, macie może parę zbędnych pocisków burzących, kal. 360 mm?

2. Sure, boys! Posyłamy Wam kilka.

3. Niemcy są wyraźnie wstrząśnięci, a ich bunkier się załamał. (Lub odwrotnie). Tyle roboty na nic! A nasi idą naprzód...

Ocena: 7+

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Mattel Interactive
Dystrybutor: Atomic Games/Play-it
Internet: http://www.ssionline.com/cc5/
Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 9x
Akcelerator: nie trzeba

Plusy:
- to nadal stary dobry CC - WIELKA grywalność
- klimat, dźwięk - palce lizać
- ten sam temat muzyczny (swing) przy Niemcach i Amerykanach
- brak informacji na temat sprzętu (nie każdy jest ekspertem od uzbrojenia...)
- 1 cutscenka (intro!) (ok.90 sek.), i to w oknie wielkości pudełka zapałek?!

Minusy:
- brak pomysłu na dalszą ewolucję cyklu
- nadal nie słychać tych cholernych czołgów!!!
- brak muzyki (poza menu)

STRIP puzzle

Na obrusie stały społem w dzbanku kawa, tort i strucla, a pod stołem zgodnym kołem układały dzieci pucla.

Czarny Iwan

Przytoczony powyżej początek ballady Wojciecha Młynarskiego dotyczy znanej każdemu zabawy.

Puzzle to rozrywka nad wyraz pożyteczna. Każde dziecko, gdy już zapozna się z zasadami układania puzzli, wie dobrze, że fragmenty układanki zostały tak przemyślnie skonstruowane, że gdy z jednej strony znajduje się "końcówka męska", to z drugiej strony znajdziemy adekwatną do niej "końcówkę żeńską". Tę prostą, jakże uniwersalną zasadę można by przenieść na szerszą płaszczyznę, lecz zamiast tego wystarczy po prostu uruchomić niezwykle interesującą układankę, przygotowaną przez wrocławską firmę EXE.

STRIP puzzle, zgodnie ze zwyczajową formą zabawy, polegają na układaniu rozrzuconych niedbale fragmentów większego obrazka. Drobna różnica, która wyróżnia nasz program wśród morza dostępnych na komputerach i w sklepach układanek, polega na tym, że składamy obiekt niebanalny, opiewany przez poetów, wielbiony przez starożytnych i współczesnych, wynoszony pod niebiosa i wielbiony czystą, dziewiczą miłością przez nieszczęśliwie zakochanego Romea, marzącego o Dulcynei Don Kichota i wielu innych. Tematem, czyli obrazkami, które pojawiają się po złożeniu fragmentów "pucla", są oczywiście panie.

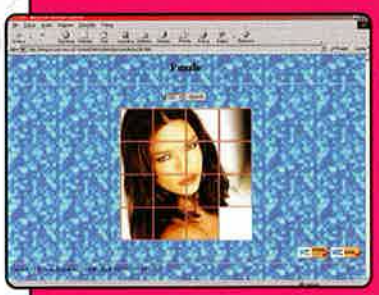
Tak niewinną czynność, jak szukanie fragmentu łydki (i pięty, jak mawiał Gombrowicz), która będzie pasowała do całości powyżej, również można obarczyć mianem panseksualizmu, jednak dla większości odbiorców STRIP puzzle będą jedynie dobrą zabawą, której temat przydaje jeno odrobinę pikanterii. Dopasowywanie fragmentów kobiecego ciała wymalowanych na ekranie monitora może być również zajęciem zmuszającym do refleksji głębszej niż dotycząca jedynie naszej fizyczności. Dziecko układające obrazek jest względem tego obrazka kimś zewnętrznym. Człowiek badający świat sam jest fragmentem tego świata. Musi więc sam siebie wbudować w jego obraz, jeśli ma to być obraz kompletny :-). Prawda ta może ponownie cofnąć nas do tematu fizyczności i przyjemności z nią związanych, lecz równie dobrze może zmusić do jeszcze głębszej introspekcji.

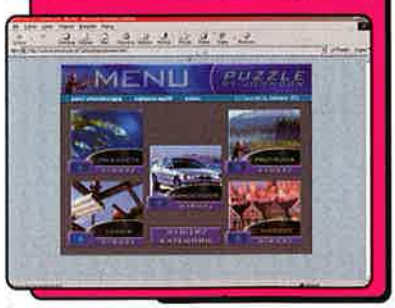
Nie zagłębiając się dalej w ten przeuroczy temat, spójrzmy lepiej trzeźwym okiem na ofertę STRIP puzzle. Ponownie pojawia się myśl, że moglibyśmy przyjrzeć się zawartości płytki pod kątem liczby występujących w programie pań oraz ich atrakcyjności fizycznej. W tym wypadku zdania redaktorów CDA, zawzięcie biorących udział w testach programu, są bardzo podzielone. "O gustach się nie dyskutuje", jak mówi starożytne powiedzenie. Jak dla mnie panie są świeże i atrakcyjne, chociaż zdjęć na pewno nie określiłbym mianem artystycznych. Wydaje się raczej, że lepiej pasowałyby do reklamy w jakiejś popularnej gazecie codziennej, gdzie stanowiłyby doskonałe tło dla kilku cyferek numeru sex telefonu. Mogę powiedzieć, że większą przyjemność czerpię z obserwowania mojego żółtego kanarka niż pań prezentujących swe wdzięki w STRIP puzzle. Wszystko może się zresztą przerodzić w obsesję. Jeśli chodzi o moje hobby, to wystarczy przeczytać "Ptaśka" Williama Whartona, aby się o tym przekonać.

Puzzle możemy układać na niższym i wyższym poziomie. Oznacza to, że układanka będzie składała się z 25 lub 64 fragmentów. Przyjemność osiągnąć łatwo, lecz wrażeń orgiastycznych odbiorca dostarczy sobie jedynie wówczas, gdy będzie dochodził do tego stanu powoli i stopniowo. Podobno przyjemność jest wówczas o wiele większa, dlatego też wariant wieloelementowy zdaje się ciekawszy. W STRIP puzzlach brakuje jednak opcji "ułóż", gdy użytkownik jest zdesperowany i pragnie już spotkać się z następnym wyzwaniem lub raczej jego wynikiem, a także wówczas, gdy zwyczajnie nie chce mu się szukać tych kilku brakujących elementów tła. Wyraźnie przydałaby się też możliwość przenoszenia fragmentów układanki, które zostały już ze sobą połączone. Dobrym rozwiązaniem jest za to opcja wpisania kodu w menu - dzięki niej możemy się przenieść się do ostatnio układanego obrazka. Przykro jednak, że nie ma takiej automatycznej funkcji, która pozwalałaby obejrzeć bez zbędnych zabiegów każde foto, które wcześniej zostało już złożone.

Co się stanie, jeżeli STRIP puzzle zobaczy uczeń szkoły podstawowej ;-)

Dziecko, które będzie układało owe klocki, przekona się wreszcie, że pani w szkole, ta sama władcza osoba, której daje kwiatek na Dzień Nauczyciela, wygląda tak samo jako ono samo. Automatycznie mały odbiorca leczy się z frustracji, staje się bliższy zrozumieniu jednej z podstawowych zasad humanizmu, iż wszyscy ludzie są tacy sami. Dzięki temu naszemu dziecku nie grozi na ten przykład niezwykle groźny zespół Don Kichota, czyli przesadne angelizowanie płci odmiennej.





STRIP puzzle to bardzo pouczająca i atrakcyjna zabawka dla dzieci w różnym wieku (z tych powyżej osiemnastu lat). Z drobnych kawałków składa się cały obrazek. Czasem trzeba się sporo nagimnastykować, aby taki duży i skomplikowany obraz ułożyć i by wszystkie fragmenty dobrze do siebie pasowały. Uczy to cierpliwości, systematyczności i umiejętności przewidywania. Puzzle dla dzieci, które dostały już zielony dowód osobisty, mają inny temat w tle, co jest dobrym rozwiązaniem, bowiem takie dzieci szybciej się nudzą, a fantazja zadziała u nich dopiero wówczas, gdy się ją pobodzie. STRIP puzzle powinny stać się takim bodźcem, który jednocześnie poprawi krążenie, przemianę materii i samopoczucie. Jak widać, produkt z EXE ma działanie wysoce lecznicze. □

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: EXE
Dystrybutor: EXE
Internet: http://www.exe.com.pl
Wymagania: Windows 95, 98, 2000, P 90, CD ROM 16x, SVGA
Akcelerator: Nie

Plusy:
- miła, uspokajająca wzburzoną krew muzyka
- panie nie zawsze są rozebrane, interesujący element zaskoczenia
- panie niekiedy są całkowicie rozebrane
- na puzzlach nie ma panów

Minusy:
- nie ma pewności, czy panie nie pochodzą z WNP lub okolic
- nie można chwycić większego fragmentu ciała, ups! puzzla
- długo czekamy między kolejnymi zdjęciami, to irytuje...

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW

CYWILIZACJA II

PRÓBA CZASU

3 W 1

TRZY GRY W JEDNEJ!

SZUKAJ W SKLEPACH

Gry z serii „Cywilizacja" to jedne z najlepszych gier strategicznych jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja II, klasyczna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na powierzchni naszej planety, druga to Wszechświat Lalande 21185, którego akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych, niezbadanych planetach trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Podejmij wyzwanie - stwórz potężne i rozwinięte mocarstwo w każdym z tych odmiennych światów. Wyrusz w podróż w nieznane, by odkryć, a następnie podbić nowe ludy, kultury, dzikie lądy, wielkie kontynenty. Buduj, broń się i atakuj. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględnym ale i rozważnym. Stań się częścią historii.

Po raz pierwszy możesz dołączyć do trzymilionowej rzeszy fanów Cywilizacji 2 grając w profesjonalnie przygotowaną polską wersję gry i płacąc jedynie 79 złotych!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

HASBRO Interactive

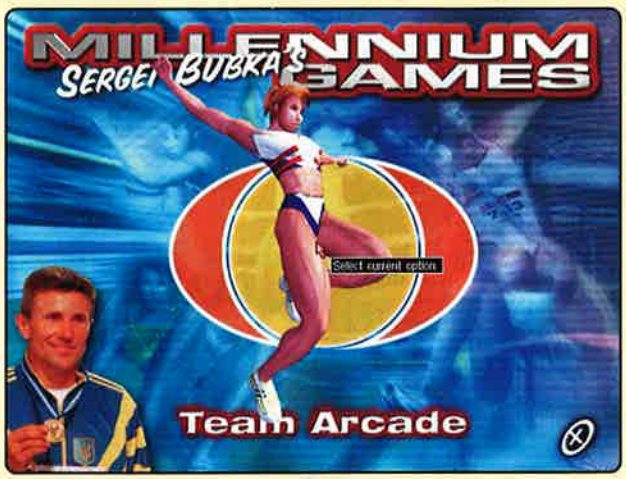
MICROPROSE

Produkty polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

©1999 Hasbro Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Sergei Bubka's Millennium Games

Każde większe wydarzenie sportowe odbija się echem na rynku gier komputerowych. I wcale się temu nie dziwię, gdyż każdy chwyt marketingowy w tej branży wydaje się być dobry, a poza tym trzeba być szybszym od konkurencji, zwłaszcza w dziedzinie gier sportowych, gdzie ciężko o nowy dobry pomysł. Dlatego wszelkie mistrzostwa świata, olimpiady stają się inspiracją dla producentów gier. Tak też jest w przypadku firmy Midas, będącej czołowym producentem gier sportowych, od wyścigów wszelkiej "maści" poczynając, na wydanej ostatnio jeździe konnej kończąc. Wykorzystując wielkie wydarzenie jakim jest olimpiada w Sydney, i być może serię mityngów znanych pod nazwą Golden League, Midas postanowił stworzyć grę stricte lekkoatletyczną.



Legion

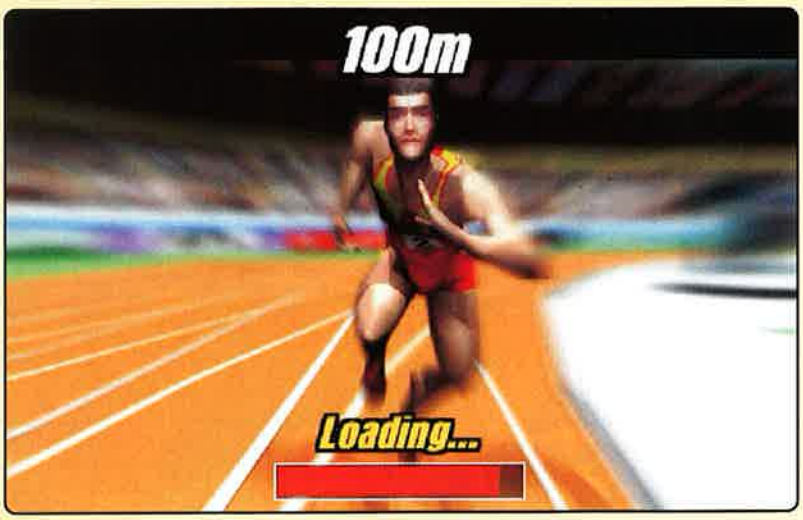
W nazwie produktu, jak zdążyliście już zauważyć, nie figuruje żadne sformułowanie odnoszące się do olimpiady, jednakże już intro dość jednoznacznie daje nam do zrozumienia, że autorzy nawiązują do najbliższych nam zmagań olimpijskich. Midasa albo nie było stać na wykupienie licencji, albo najzwyczajniej w świecie spóźnili się. Aby wynagrodzić nam ten nietakt postanowili przyciągnąć miłośników lekkiej atletyki nazwiskiem słynnego skoczka Siergieja Bubki. Cóż, gra powstała i nie ma co roztrząsać motywów jej zaistnienia, trzeba zająć się tym co ma do zaoferowania.

Oferta obejmuje całą gamę dyscyplin sportowych, uprawianych na stadionach i halach sportowych całego świata. Możemy biegać, skakać, rzucać, pływać, latać, łamać... To oczywiście lekka przesada, bo rywalizacja odbywa się w podstawowych dyscyplinach lekkoatletycznych. Początkowo dostępnych jest tylko pięć: sprint na 100 metrów, pchnięcie kulą, trójskok, 800 metrów i rzut oszczepem. Aby wziąć udział w wielkich rozgrywkach, należy wybrać drużynę narodową, kierując się nie tylko patriotyzmem lub upodobaniami narodowymi, ale przede wszystkim określającymi poszczególne teamy parametrami, dotyczącymi siły, szybkości, skoczności itd. Determinują one wybór dyscyplin, w których mamy szansę zająć medalowe lokaty.

Ogląda się Milllennium Games bardzo fajnie, niestety z grywalnością trochę gorzej.

Przed "wyjazdem na olimpiadę" konieczne są eliminacje. Zakwalifikowanie się jest równoznaczne z osiągnięciem z góry określonego wyniku minimum. Tak więc najpierw rywalizacja z samym sobą i niezbyt, jak się zdaje, wyśrubowanym wynikiem, a później wielka walka o medale. Medale są trzy jak wiadomo, a zawodników może być od 4 do 8, co przy wyborze trzech przeciwników i zajęciu ostatniego miejsca da całkiem niezły wynik i nie pozwoli wpędzić się w kompleksy.

Gdy nie odpowiadają Tobie parametry żadnej z drużyn możesz sam dokonać ich określenia i zamiast wybierać USA, zmienić team na reprezentację Wysp Owczych. Mimo tego, że "podrasujesz" swoich zawodników, nie licz na to, że czeka Cię łatwe zadanie. Trudność leży w tym, że aby wygrać, trzeba mieć klawiaturę z tytanu. Wszystko za sprawą modelu sterowania i napędu naszych szacownych lekkoatletów. Panowie z Midas użyli tradycyjnego sposobu rozpędzania, rozbujania, czy też przewrócenia zawodnika. Im szybciej naciskasz zdefiniowane klawisze "akcji" tym szybciej Twój zawodnik biegnie... itd.



Dla sprawnej rozgrywki konieczne są trzy klawisze akcji, z których co najmniej dwa są w ciągłym użyciu w zależności od dyscypliny. Przy sprincie jeden używany jest do startu, pozostałe do wyciśnięcia z zawodnika siódmych potów (i zrogowacenia naskórka na palcach). Poza eliminacjami do

wyboru mamy możliwość rywalizacji z czasem, czyli bicie rekordów świata lub wolną grę, w której możemy popróbować swoich sił w dowolnej dyscyplinie, bez oglądania się na przeciwników.
Gdy znudzi się nam rywalizacja z czasem lub komputerowymi przeciwnikami, zaglądamy do trybu multiplayer i ... znajdujemy tam bardzo interesujące rozwiązania. Klasyczny multi, gdzie możemy zagrać w sieci, to nie wszystko. Korzystając z jego dobrodziejstw tworzymy własny mityng lek-

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Midas
Dystrybutor: Midas
Internet: http://www.midasinteractive.co.uk
Wymagania: P233, 32MB RAM, Win 95/98, DirectX
Akcelerator: Wymagany

Plusy:
- możliwość rywalizacji we wszystkich dyscyplinach lekkoatletycznych
- świetna od strony graficznej i dźwiękowej
- opcja split screen

Minusy:
- brak licencji
- częste wymiany klawiatury
- duży poziom trudności
- taka sobie grywalność

koatletyczny. Dobieramy dyscypliny, ustalamy kryteria kwalifikacji i rozdajemy medale. Nie ma to jak występować przed własną publicznością.

Wiadomo, że dwie osoby szybciej zniszczą klawiaturę niż jedna, autorzy zgodnie z tym założeniem uraczyli nas opcją split screen, gdzie definiując klawisze dla dwóch graczy możemy na jednym ekranie katować dwóch zawodników. Fajna sprawa, tylko że łatwo pozbawić kolegę oka lub zęba w trakcie rywalizacji o klawisze, a Midas zrzeka się odpowiedzialności za takie nieszczęścia.

Dla osób, które sięgną po "Siergieja" proponuję zajrzeć do opcji tutorial, a to z tego względu, że nie łatwo jest opanować kolejność i częstotliwość niszczenia klawiszy. Tam spokojnie dowiemy się, który uderzać częściej, a który mocniej dla poszczególnych dyscyplin. Bo kombinacje są różnorodne. Gra zgodnie z kanonem nie dyskryminuje kobiet, gdyż przy wyborze dyscypliny, zawsze musimy się zdecydować, czy pokierujemy wyglądającym jak nasterydowany Benem Johnsonem, czy też wyglądającą jak po treningach w byłej NRD zawodniczką (ach ta lekkoatletyka).

Troszeczkę przesadzam, ale skoro już przy zawodnikach jestem, to muszę przyznać, że wyglądają naprawdę nieźle (pełny trójwymiar). Wspaniała masa mięśniowa opięta skąpym wdziankiem w barwach narodowych robi duże wrażenie. Całkiem nieźle odwzorowany został ruch zawodników, momentami aż obawiałem się, że moja miotaczka pchając kulę, zrobi sobie jakąś krzywdę. Do tego cała masa dźwięków towarzyszących temu nadludzkiemu wysiłkowi fizycznemu. Chrapliwy oddech na finiszu, stęknięcia przy odbiciach, jak na prawdziwych zawodach. Publiczność również nie pozostaje w tyle, czasami przekrzykując nawet komentatora. Tak, komentator towarzyszy nam przez cały czas i nie jest to flegmatyczny angielski sprawozdawca, którego poruszyć jest w stanie tylko zawalenie się trybun na stadionie. Ten osobnik entuzjastycznie reaguje na zwycięstwa naszego zawodnika, a zarazem nie skąpi uszczypliwych uwag kiedy coś pójdzie nie tak. Właśnie reakcje publiczności i świetny komentarz sprawiają czasami wrażenie, że siedzimy przed telewizorem i oglądamy prawdziwe zmagania lekkoatletów. Do tego fachowe najazdy kamery na poszczególnych zawodników i szczegółowy opis ich osiągnięć dopełnia iluzji prawdziwego widowiska.

Fakt faktem, ogląda się Milllennium Games bardzo fajnie, niestety z grywalnością trochę gorzej. Trzeba nie lada cierpliwości, aby osiągnąć mistrzostwo, a to może okazać się zadaniem ponad siły wielu wirtualnych lekkoatletów. Druga sprawa nie przynosząca zaszczytów to ta nieszczęsna licencja. Wiadomo przecież, że nawet najbardziej rozkochany w lekkiej atletyce maniak nie poświęci swojej klawiatury dla jakiś nieznanych, fikcyjnych gigantów wybiegających na bieżnię równie nieznanego stadionu. □

Świat platformówek

Seria gier Jazz JackRabbit 2 **The Secret Files** i **Zimowe Przygody** to:
- mnóstwo dynamicznych, pełnych niespodzianek i humoru poziomów;
- tryb jednego lub wielu graczy w 5 rodzajach współzawodnictwa;
- trzje bohaterów: Jazz, Spazz i Lori;
- edytor poziomów...

'Po prostu fajna rodzinna platformówka'
(CD Action)

- 13 dużych, odmiennych graficznie światów;
- renderowana grafika
- wysoka rozdzielczość
- klimatyczna muzyka audio
- na koniec - **super bonus**

Gry do nabycia w dobrych sklepach oraz wysyłkowo:
L.K. Avalon, skr. pocz. 66 35-959 Rzeszów 2
tel. (17) 856 99 12, email: office@lkavalon.com

Galaga

DESTINATION EARTH

Dawno, dawno temu, za siedmioma górami, za siedmioma rzekami powstała cudowna gra. Była wyjątkowo trudnym zadaniem, któremu nie każdy mógł sprostać. Gra owa opowiadała o śmiertelnej walce dobra z siłami zła, dlatego też uniosła serca wielu, wielu zapaleńców, w których niemożebnie rozgrzała myśl o pokonaniu odwiecznego przeciwnika. Mnóstwo śmiałków chciało się zmierzyć z wyzwaniem rzuconym przez przebiegłych twórców gry. Chcieli ryzykować nawet mimo to, że nagrodą nie była ręka księżniczki i połowa królestwa, a jedynie następna gra. Chętnych było bez liku i każdy chciał walczyć ze smokiem. A muszcie wiedzieć, moje dziateczki, że w owych czasach komputerów nie było prawie wcale i mało kto w domostwach użytkował czegoś takowego. Naówczas chadzało się na salony, gdzie błyszczące, mające kolorowym okiem automaty czekały na tych, którzy podejmą się wyzwania. Wszystkie te cudowne zdarzenia miały miejsce w roku pańskim 1981. Właśnie wtedy powstała bowiem wspaniała gra, którą nazwano Galaga. A wiedzcie również, że i ja tam wtedy byłem, wino i słodki miód piłem.

Czarny Iwan

Jeszcze wcześniej, bo w odległym o lata swietlne 1979 urodził się prekursor Galagi, gra z Bally Midway zatytułowana Galaxian. Zapewne większość z was jest przekonana, że ludzie, którzy w to grali, stoją już nad grobem, a właściwie jedną nogą są już w trumnie. Mimo jednak, że Galaga powstała wieki temu, wy też zapewne znacie ten tytuł. Jak to możliwe? Już wyjaśniam. Galaga była grą tak popularną, że co kilka lat pojawiała się jej kolejna, unowocześniona wersja (nie wspominając o dziesiątkach klonów). Już w roku 1984 światło dzienne ujrzał Gaplus, wyprodukowany w Namco. Na kolejny tytuł przyszło fanom czekać cztery lata. Rok 1987 to rok premiery Galagi '88. Są to czasy świetności maszyn coin-up, czyli automatów do gier na monety lub żetony. Po dwóch wcześniejszych produkcjach firmowanych przez Namco, tym razem gra powstała w Atari. Rok 1990 to znowu wielki powrót Namco i Galaxian 3. Giera pojawia się na potężnych monitorach TV, a automat zostaje zintegrowany z kabiną, która niewiele odbiegała od wnętrza statku kosmicznego. W roku 1994 Namco wypuszcza Attack Of The Zolgear - jeszcze do niedawna najnowszego i najlepszego następcę klasycznej Galagi. I wreszcie rok 2000. Dzisiaj możemy zasiąść naprzeciw Galaga: Destination Earth - pierwszej giery z tej rodziny przygotowanej w technologii 3D.

Galaga to niezwykle agresywna rasa kosmitów, którzy upatrzyli sobie naszą błękitną planetę na siedlisko. W poprzednich latach kilkakrotnie przekonali się już, że nie mają czego szukać w naszym systemie słonecznym, i wydawało się, że wreszcie to zrozumieli. Jak się okazało, pamięć mają bardzo krótką. Kilka lat po ostatniej inwazji (Attack Of The Zolgear) Ziemianom udaje się skolonizować planety należące do macierzystego układu słonecznego. Następną fazą ma być wyprawa poza rodzimy system. Po kilkuletnich przygotowaniach statek kosmiczny wyrusza do odległego celu. Kiedy jednostka mija Pluton, zostaje znienacka zaatakowana. Flotylla obcych statków (a właściwie robali) na pewno nie pojawiła się tu, aby rozegrać "kosmiczny mecz". Rozpoczyna się bezpardonowa walka.

Tak mniej więcej brzmi historia w grze Galaga: Destination Earth. Młodszym czytelnikom należy się również wyjaśnienie, że Galaga to nic innego jak klasyczna kosmiczna strzelanka. Przeciwnicy pojawiają się całymi hordami i jeżeli nie zostaną natychmiast wybici, formują szyk. Nasz statek nie może wylecieć im naprzeciw, lecz jedynie uciekać na boki, wystrzeliwując jednocześnie tony pocisków rakietowych.

W dotychczasowych wersjach gry pole walki obserwowało się z góry. Ponieważ nowa Galaga jest grą 3D, zaproponowano nam dodatkowe dwa widoki, co miało, zdaje się, uatrakcyjnić i wzbogacić zabawę. Możemy obserwować zmagania naszego statku z boku (gra jest wówczas nadal dwuwymiarowa) lub

spoglądać w dysze wylotowe ziemskiej rakiety (3D). W wariancie trójwymiarowym gra jest o wiele trudniejsza. Przede wszystkim dlatego, że, o ile w symulatorach kosmicznych możemy regulować szybkość, w Galadze nie ma takiej możliwości. Statek osiąga kosmiczne prędkości, a na drodze pojawia się przecież cała masa żelastwa, kosmicznych śmieci i oczywiście chmary robakowatych przeciwników. Nie zabraknie również stacji kosmicznych, meteorytów i obiektów, które należy zbierać, wykonując określone zadania.

Te ostatnie, czyli - jak to ładnie określono - Challenge Stages, są nieco bardziej wymagające dla gracza. Samo zabijanie i liczenie punktów za zestrzelone robaki nie wystarczy. Musimy również zrealizować główny cel misji.. Może to być np. uważny lot, w trakcie którego należy zebrać 21 fragmentów urządzenia, dzięki któremu włączy się system obronny bazy. W innym zadaniu należy z kolei uruchomić turbinę wodną. Oczywiście takie misje doskonale urozmaicają grę, jednak równocześnie pojawiają się pewne zastrzeżenia ogólnej natury. W trakcie zabawy niemal co chwila gra automatycznie zmienia nam sposób obserwacji planszy. Raz widzimy nasz statek z góry, za chwilę z boku, a po sekundzie lecimy wprost przed siebie w pełnym trójwymiarze. Jest to niezwykle męczące i niewygodne rozwiązanie, bowiem trudno od razu przestawić się na odmienny sposób kierowania rakietą i całkowitą zmianę planu. Co z tego, że zwiedzamy okolice Saturna, Marsa i Słońca, gdy z czoła spływa pot, a kamera lata wokół jak oszalała. Co najgorsze, opcji tej nie można wyłączyć. Nie ma również stopniowania trudności gry. Jest to jej największy, naprawdę poważny bug, o czym przekonacie się sami, jeśli tylko zasiądziecie do nowej Galagi. Wyśrubowany poziom trudności i nagłe zmiany kąta widzenia prowadzą do oczopląsu i zeza rozbieżnego. Bardzo mi się to nie podoba.

Nie pociesza nawet ładna grafika, bardzo fajnie zaprojektowani przeciwnicy, dodatkowe bronie i świetna muzyczka. Może wam będzie się grało lepiej, jednak szczerzę w to wątpię. W moim mniemaniu nowa Galaga została po prostu przeładowana nowinkami technicznymi. Wygląda to ładnie, ale gra się byle jak i bez entuzjazmu. Ponieważ jednak czuję do tego tytułu pewien sentyment, stawiam grze z Namco mocną szóstkę. □

Prekursor Galagi - Galaxian. Rok 1979.

Tak wyglądała Galaga w 1984 roku.

Automat do Galaxian. Nie wiem, czy żyje jeszcze ktoś, kto grał na tym "stole":-)

Ocena: 6

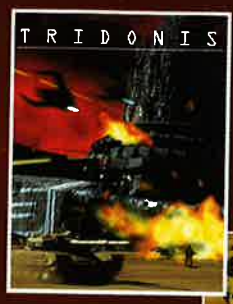
INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Namco
Dystrybutor: Hasbro Interactive
Internet: http://www.hasbrointeractive.com
Wymagania: Pentium 166, 16 MB RAM, 3D graphics accel. Win95/98/ME
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- muzyka
- bardzo ładna graficzka
- broń i uzbrojenie
- misje

Minusy:
- nagłe zmiany z 2D na 3D
- wyśrubowany poziom trudności
- mimo wszystko - wtórność

www.lkavalon.com



Gra typu RTS, a w niej:
- dwie rasy do wyboru;
- 24 skomplikowane misje;
- 70 typów jednostek;
- 30 różnych struktur;
- pory dnia i nocy;
- różne scenerie walk;
- światła, mgły, dymy;
- sztuczna inteligencja;
- wątek ekonomiczny.

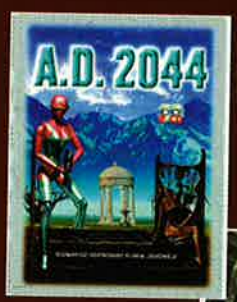
całkowicie po polsku | 2 płyty CD

Tridonis 49,90 zł

Gra przygodowa osadzona w świecie magii i czarów. Fantastyczna renderowana grafika z dziesiątkami animowanych postaci. Nowatorski, trójstopniowy system podpowiedzi.

całkowicie po polsku | 2 płyty CD

LIATH Spiralny Świat 49,90 zł



Doskonała, polska gra przygodowa. Przewrotna, iskrząca zagadkami fabuła inspirowana filmem "Seksmisja" Juliusza Machulskiego! Dopracowana grafika i profesjonalne udźwiękowienie.

całkowicie po polsku | 2 płyty CD

AD 2044 49,90 zł

Połączenie gry akcji z grą przygodową:
- fascynujący świat 3D;
- pełna swoboda ruchów
- dynamicznie zmienne położenie kamery;
- zróżnicowane techniki walki: wręcz, mieczem, toporem oraz nunczako;
- sporo zagadek.

całkowicie po polsku | 2 płyty CD

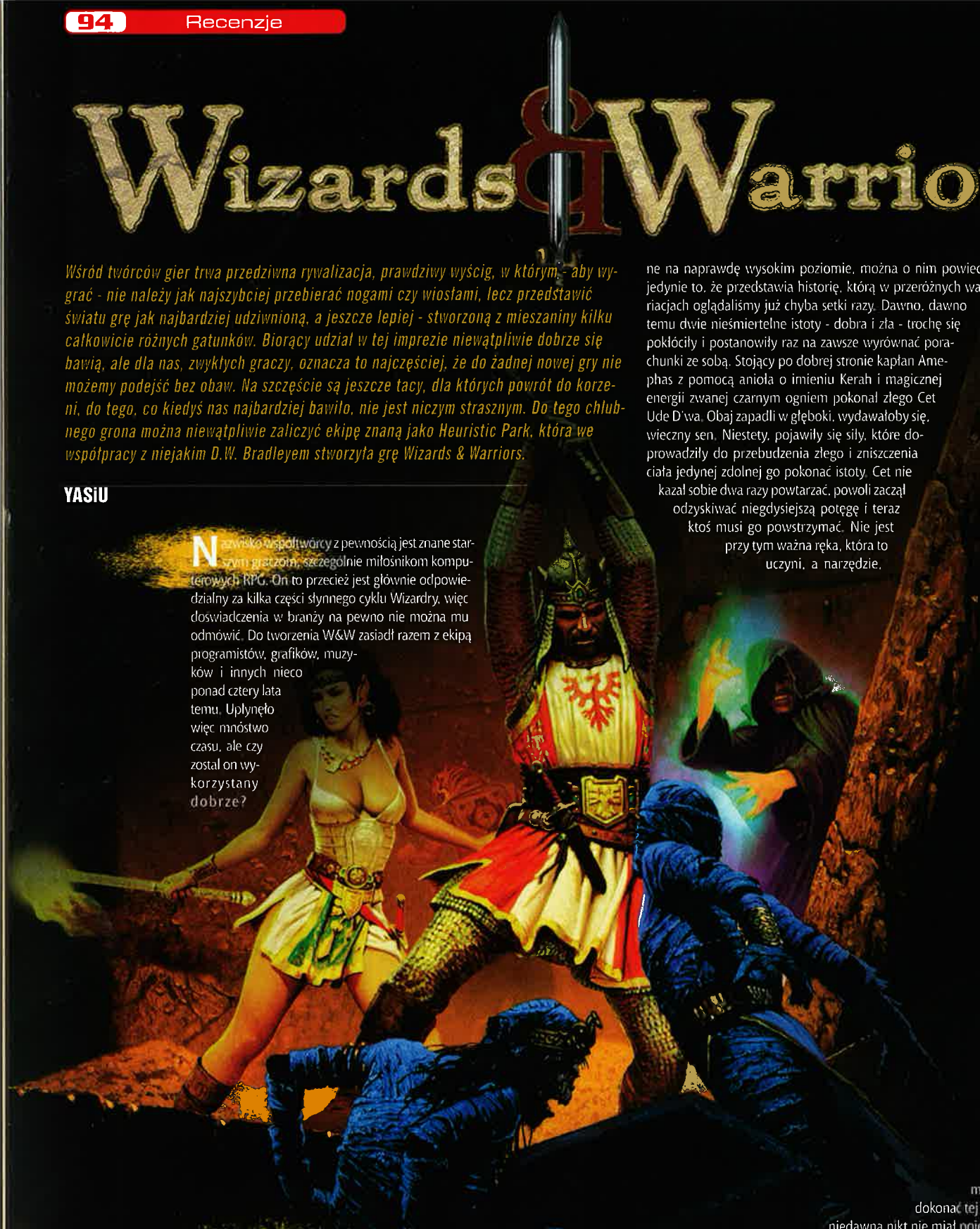
TUNGUSKA 49,90 zł

Zamówienia wysyłkowe:
L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel. (17) 856 99 12

Wizards & Warriors

Wśród twórców gier trwa przedziwna rywalizacja, prawdziwy wyścig, w którym - aby wygrać - nie należy jak najszybciej przebierać nogami czy wiosłami, lecz przedstawić światu grę jak najbardziej udziwnioną, a jeszcze lepiej - stworzoną z mieszaniny kilku całkowicie różnych gatunków. Biorący udział w tej imprezie niewątpliwie dobrze się bawią, ale dla nas, zwykłych graczy, oznacza to najczęściej, że do żadnej nowej gry nie możemy podejść bez obaw. Na szczęście są jeszcze tacy, dla których powrót do korzeni, do tego, co kiedyś nas najbardziej bawiło, nie jest niczym strasznym. Do tego chlubnego grona można niewątpliwie zaliczyć ekipę znaną jako Heuristic Park, która we współpracy z niejakim D.W. Bradleyem stworzyła grę Wizards & Warriors.

YASiU



Nazwisko współtwórcy z pewnością jest znane starszym graczom, szczególnie miłośnikom komputerowych RPG. On to przecież jest głównie odpowiedzialny za kilka części słynnego cyklu Wizardry, więc doświadczenia w branży na pewno nie można mu odmówić. Do tworzenia W&W zasiadł razem z ekipą programistów, grafików, muzyków i innych nieco ponad cztery lata temu. Upłynęło więc mnóstwo czasu, ale czy został on wykorzystany dobrze?

Moim zdaniem tak, ale z pewnością owe cztery lata odbiły się nieco na oprawie audiowizualnej, która nieco odbiega od tego, do czego przyzwyczajają nas twórcy ostatnich hitów.

Na ocenę wrażeń wzrokowo-słuchowych przyjdzie jeszcze czas, a na razie wypadałoby się zająć wszystkim po kolei. Jak zwykle w tego typu grach, powinniśmy na początek obejrzeć intro wprowadzające nas w całą historię. Pomijając fakt, że zostało ono wykonane na naprawdę wysokim poziomie, można o nim powiedzieć jedynie to, że przedstawia historię, którą w przeróżnych wariacjach oglądaliśmy już chyba setki razy. Dawno, dawno temu dwie nieśmiertelne istoty - dobra i zła - trochę się pokłóciły i postanowiły raz na zawsze wyrównać porachunki ze sobą. Stojący po dobrej stronie kapłan Amephas z pomocą anioła o imieniu Kerah i magicznej energii zwanej czarnym ogniem pokonał złego Cet Ude D'wa. Obaj zapadli w głęboki, wydawałoby się, wieczny sen. Niestety, pojawiły się siły, które doprowadziły do przebudzenia złego i zniszczenia ciała jedynej zdolnej go pokonać istoty. Cet nie kazał sobie dwa razy powtarzać, powoli zaczął odzyskiwać niegdysiejszą potęgę i teraz ktoś musi go powstrzymać. Nie jest przy tym ważna ręka, która to uczyni, a narzędzie, którego użyje. Tylko miecz Mavina może dokonać tej sztuki; niestety do niedawna nikt nie miał pojęcia, gdzie ten potężny przedmiot się znajduje i czy w ogóle jeszcze istnieje.

Tak wyglądała sytuacja jeszcze wieczorem, gdy bohater gry kładł się spać. Nie dane mu było jednak wypocząć tej nocy. W pewnej chwili do jego domostwa wpadł wystraszony G'arreth - największy mędrzec i najstarszy człowiek we wsi... Co go tak wystraszyło, dowiecie się z samego intra. Konsekwencje natomiast są takie, że ty, drogi graczu, znów będziesz musiał wbić się w przyciasną zbroję, skompletować drużynę śmiałków i raz jeszcze wyruszyć w świat, aby zapobiec jego prawie pewnemu upadkowi. Motywacja więc - jak widzicie - jest stara jak świat, wszak już Dungeon Master kazał nam pokonać wielkiego złego i uratować dzięki temu jakiś kraj, miasto czy może nawet cały świat. Dla mnie jest to kwintesencja komputerowego RPG, dlatego od początku podszedłem do Wizards & Warriors jak do typowej gierki ze starej szkoły. Jak się okazuje, postąpiłem słusznie (przynajmniej moim zdaniem), gdyż inaczej mógłbym długo stękać nad niedoskonałościami W&W, po-

Dopiero co stworzona ekipa przebywa w gospodzie znajdującej się w wiosce, gdzie miały miejsce wydarzenia pokazane w intrze. Ponieważ możemy wykreować większą liczbę bohaterów, niż jest na to miejsce w drużynie, część z nich może pozostać w gospodzie i służyć jako posiłki, gdyby któremuś z podróżników stała się niemożliwa do odczynienia krzywda. Zostawmy jednak tych, którzy zostaną w ciepłych pokoikach, i ruszmy w podróż mającą uratować kolejny świat.

Pierwszy krok poza mury gospody ukazuje naszym oczom piękny, idylliczny wręcz widok na wioskę, której zagraża ogromne niebezpieczeństwo. Chwila kręcenia się wkoło pozwala stwierdzić, że wieś owa jest klasyczną dla cRPG bazą wypadową. Znajdujemy tu bowiem oprócz gospody i karczmy również sklep z bronią, świątynię, magiczny kramik, a także ratusz. Czemu służą sklepy, chyba nikomu nie trzeba tłumaczyć. Tak mi się przynajmniej wydawało, dopóki nie wszedłem do pierwszego z nich z zamiarem odziania i uzbrojenia moich bohaterów. Początkowo nic podejrzanego nie rzuciło mi się w oczy, ot - zwykły sklep z bronią, gdzie można również dokonać identyfikacji przedmiotów. Szybko się jednak zorientowałem, że nie używałem jednej z ikonek. I to było właśnie to... odkąd zerknąłem do instrukcji (zaznaczam - tylko zerknąłem), zastanawiałem się, jak rozwiązano problem nie tyle awansowania postaci na kolejne poziomy, co zmiany jej profesji na jedną z dostępnych elitarnych ról, a także problem wspomnianego również w książeczce trenowania posiadanych umiejętności i cech. Okazało się, że zajmują się tym gildie, których w całym świecie gry istnieje kilka. Każda z nich rezyduje w osadach, które może odwiedzić gracz, a mówiąc dokładniej, w znajdujących się w nich sklepach i świątyniach. Ponieważ sklep, który właśnie odwiedzałem, miał w swojej ofercie głównie sprzęty krzywdzące bliźniego, rezydowała w nim gildia wojowników. Niestety nie dane mi było od razu wpisać do niej moich wojowniczych bohaterów. Aby należeć do gildii, trzeba spełnić jeden tylko warunek - posiadać odpowiednią ilość gotówki, której na razie nie miałem. Sama przynależność do stowarzyszenia w zasadzie nie wiąże się z większymi profitami - poza dostępem do nowych zadań. To, co najistotniejsze, to możliwość przekwalifikowania się ze zwykłego np. wojownika w - dajmy na to - paladyna. Oczywiście trzeba spełnić pewne wymagania: poziom niektórych atrybutów naszego bohatera musi być odpowiednio wysoki, aby mógł dołączyć do grona czy to paladynów, czy też jakiejkolwiek innej profesji. Po spełnieniu tych wymagań można już spokojnie zmienić zawód. A wiąże się to nie tylko z nazewnictwem. Postać otrzymuje również nowe umiejętności, a także charakterystyczną dla wybranej roli zdolność specjalną. Dość istotne jest przy tym, że wszystko to, czego nauczyła się do tej pory, nie przepada, dlatego nie trzeba trzymać się kurczowo jednej profesji. Innymi korzyściami wynikającymi z przynależności do gildii są możliwości zakupienia dużej ilości sprzętu jakby spod lady oraz trenowania (oczywiście odpłatnego) wybranych umiejętności i atrybutów postaci.

równywać tę gierkę z np. Tormentem czy z innymi fenomenalnymi pod pewnymi względami produkcjami. Czarownicy i Wojownicy to powrót do korzeni i dlatego potraktowałem ich całkowicie inaczej.

Dobrze, dość już tych dywagacji. Ja sobie gadam, a wy przecież czekacie. Jako się rzekło, grę zaczynamy od stworzenia drużyny śmiałków, którą następnie poprowadzimy długą drogą ku chwale i zaszczytom. Maksymalna liczba podróżników w naszym zespole wynosi sześć i tych sześć postaci możemy sobie sami stworzyć, zanim zaczniemy grać. Warto przy tym wspomnieć, że jeśli taka nasza wola, możemy pokierować choćby jednym śmiałkiem, ale osobiście odradzam takie postępowanie. Świat gry jest na tyle niebezpieczny, że liczy się każdy dodatkowy miecz, każda dłoń zdolna rzucać czary. Jak przystało na cRPG rozgrywanie w realiach fantasy, tworzona przez nas postać nie musi być jedynie człowiekiem. Dostępnych jest (oprócz ludzi) dziewięć ras różniących się znacznie między sobą. Różnice nie dotyczą, rzecz jasna, jedynie wyglądu zewnętrznego, bowiem przedstawiciele każdego z gatunków mają przede wszystkim różne predyspozycje do wykonywania różnych zawodów. Oprócz tego, czyli różnych modyfikatorów do podstawowych współczynników postaci, każda z ras dysponuje specjalną zdolnością, jak na przykład widzenie w ciemnościach czy wykrywanie pobliskich potworów po zapachu. Kolejną decyzją, którą należy podjąć po wyborze rasy, jest wybór jednej z czterech podstawowych profesji: postać może zostać wojownikiem, magiem, kapłanem lub złodziejem. Aby dokończyć tworzenie bohatera, należy jeszcze tylko rozdzielić pewną pulę punktów pomiędzy podstawowe atrybuty fizyczne i psychiczne, a także zdecydować się, jakie podstawowe umiejętności nasza postać ma posiadać od początku. Ci, którzy dysponują mocą magiczną, muszą jeszcze tylko nauczyć się kilku czarów i już właściwie są gotowi do drogi.

ABeS SKLEP INTERNETOWY

www.abes.pl

GRY, FILMY, MUZYKA, KOMPUTERY, SPRZĘT BIUROWY, ZABAWKI, USŁUGI

ABES S.A. TEL. 032 77 00 240
FAX 032 77 00 241
E-MAIL: POCZTA@ABES.PL

GRY PC:

125,-

GRATIS: PRZESYŁKA

KOSZULKA Z LOGO

69,-

MONITOR OPTIVIEW 15" SX

669,-

ZESTAW: CELERON 633
HDD 10,2 GB
RAM 64 MB

1999,-

FAX MODEM ZOLTRIX PHANTOM

89,-

DVD SAMSUNG

449,-

CD SAMSUNG
x 52 SPEED

199,-

NOWOŚĆ!
PAD DO PC
Z DUAL SHOCK

99,-

Z OKAZJI ŚWIĄT DODATKOWY PREZENT GRATIS!

OFERTA AKTUALNA DO CZASU WYCZERPANIA ASORTYMENTU

ZAMÓWIENIA INTERNET TELEFON FAX

Design FRENEY tel. 0604 502 977

Wszystko to jest niezmiernie istotne, ale w międzyczasie zgubiłem wątek, wszak jeszcze nie wyposażyłem swoich bohaterów, a już chcę z nich czynić nie wiadomo kogo. Zakupy we wszystkich dostępnych w świecie gry sklepach, niezależnie od asortymentu, przebiegają tak samo. Nie ma żadnego targowania się, można jedynie wybrać sprzęt i zapłacić za niego. Początkowy zapas gotówki jest na tyle mały, że pierwsze zakupy są bardzo skromne i szybko trzeba się rozglądnąć za jakimś źródłem dochodu. Trzeba więc zabrać się za wykonywanie dostępnych w grze ponad stu zadań. Część z nich jest ściśle związana ze scenariuszem i ich wypełnianie zbliża nas do szczęśliwego zakończenia. Pozostałe to robótki, które należy wykonywać, aby nasi bohaterowie mogli zdobyć trochę doświadczenia, potrzebnej do życia gotówki, a także ciekawego sprzętu i czarów. Generalnie zadania stawiane przed graczem nie należą do najambitniejszych, ale moim zdaniem pozwalają wyśmienicie się bawić w klasycznym stylu, to znaczy zwiedzając podziemia, podróżując mrocznymi lasami i tłukąc nadciągające zewsząd potwory.

Świat, jaki przyjdzie nam przy tym zobaczyć, jest nie dość, że ogromny, ale bardzo zróżnicowany i moim zdaniem całkiem przyjemnie przedstawiony. Szkoda tylko, że napotykane po drodze stwory, a także bohaterowie niezależni nie są zbytnio urozmaiceni. Niby to różnią się szczegółami, ale generalnie, należąc do jednego gatunku, są do siebie bardzo podobni i różnią się jedynie nazwą i zachowaniem. Czasami prowadzi to do nieprzyjemnych sytuacji, gdy np. atakując potwora, z którym przed chwilą poradziliśmy sobie bez większych problemów, raptem wymiękamy, bo w rzeczywistości jest to dużo bardziej niebezpieczny kuzyn zabitego przed chwilą monstrum. Na szczęście przeszkadza to tylko na początku, a każdy gracz dość szybko nauczy się zwracać uwagę nie tylko na wygląd, ale i na nazwę potwora. Początkowo gra polega tylko na kręceniu się w pobliżu wioski, gdzie zaczyna się grać, wracaniu do niej, leczeniu się, dokonywaniu zakupów i wracaniu na szlak. Ten wczesny okres rozwoju naszych postaci nie tylko pozwala nam na dostosowanie ich do większych zadań, jakie przed nimi staną, ale również czyni interfejs gry bardziej przystępnym. W ogóle sterowaniu grą należałoby poświęcić kilka zdań i bynajmniej nie padną w nich słowa zachwytu. Wszystko właściwie mógłbym wybaczyć grze, która w tak wspaniały sposób przywołuje wspomnienia z początków cRPG, ale tak niewygodnego sterowania, jakie nam zaserwowano w Wizards & Warriors, nie mogę przepuścić. W zasadzie ciężko mi stwierdzić, co tak konkretnie mi nie pasuje, ale biorąc pod uwagę całokształt, interfejs jest chyba najgorszym elementem tej gry. Gdyby nie możliwość włączenia walki w trybie turowym, każda walka, w której chcielibyśmy użyć kilku przedmiotów i różnych czarów, byłaby z góry skazana na przegraną. Na szczęście jest inaczej i wygrana w walce zależy nie tylko od szybkiego klikania przeciwników, a wymaga również odrobiny myślenia, bez której może też dałoby się wygrać, ale - jak wiadomo - zwycięstwo bez poniesienia żadnych strat jest dużo cenniejsze od zwycięstwa okupionego życiem czy zdrowiem jakiegoś bohatera.

Na szczęście, pomimo tego jednego zgrzytu, sama gra jest bardzo przyjemna. Dawno już nie bawiłem się tak dobrze zwiedzając podziemia, szukając ukrytych przycisków i kombinując, jak by tu otworzyć kolejne drzwi. Poziom zagadek stawianych przed graczem, jak już wspomniałem, nie jest najwyższy, ale pozwala to wspaniale się bawić i przy okazji nie doprowadza gracza do szału absurdalnymi problemami. Oczywiście momentami bywa trudno, ale to chyba warunek konieczny do tego, żeby gra w ogóle była grywalna i dawała jakąś satysfakcję z jej ukończenia.

Osobną kategorią, którą należy wziąć pod uwagę przy ocenianiu wszystkich gatunków gier, jest sposób, w jaki graficy i muzycy przedstawiają wirtualny świat graczowi, który przecież ostatnimi czasy dysponuje coraz mniejszymi zasobami wyobraźni pozwalającymi mu uzupełniać pewne braki w tym, co widzi i słyszy. Pod tym względem trzeba przyznać uczciwie, Wizards & Warriors nie stoi na najwyższym poziomie. Widać niestety, że gra była dość długo na warsztacie. Dlatego oprawa graficzna, która jeszcze dość niedawno mogłaby zostać uznana za rewelacyjną, dziś jest tylko zadowalająca. Cóż, zdecydowanie jest to kwestia gustu i, choć moim zdaniem wszystko jest tu w porządku, gracze przyzwyczajeni do najnowocześniejszych engine'ów graficznych mogą poczuć się nieco zawiedzeni.

Zdecydowanie lepiej przedstawia się oprawa dźwiękowa, której wiele najnowszych gier może W&W pozazdrościć. Cały czas przygrywa mila dla ucha muzyka, która zmienia się w zależności od bieżących wydarzeń na ekranie. Po pewnym czasie gracz przestaje zwracać na nią uwagę, a pomimo to nagła zmiana nastroju ostrzega go przed zbliżającym się wrogiem.

Szkoda tylko, że dialogi mówione przedstawiają się znacznie gorzej. Pomijając fakt, że W&W nie jest grą, w której trzeba zbyt wiele mówić, to, czego przyjdzie nam doświadczyć, nie stoi na najwyższym poziomie. Tylko niektórzy lektorzy przyłożyli się do roboty tak jak trzeba, a o pozostałych lepiej nie mówić. Na szczęście nie będziemy zmuszeni do słuchania zbyt wielkiej ilości dialogów. Zdecydowana większość postaci występujących w grze zadowala się dialogami pisanymi, o których niestety również nie można powiedzieć zbyt wiele dobrego. Ich poziom jest moim zdaniem zdecydowanie za niski, a nawet gdyby nie zwracać na to uwagi, każda rozmowa poza kilkoma pierwszymi jest dość męcząca. Zanim uda nam się zadać jakiekolwiek pytanie, musimy poczekać, aż nasz rozmówca skończy swoją kwestię, którą czasem słyszeliśmy już wiele razy. Tak więc pod względem dialogów W&W nie należy do czołówki, z drugiej jednak strony nie jest to gra, w której trzeba przywiązywać aż tak wielką uwagę do kwestii wymawianych przez postaci drugoplanowe. Tu liczy się przede wszystkim główny nurt historii, a to, co gracz wyrabia poza postawionym przed nim zadaniem, jest tylko i wyłącznie jego sprawą.

Widzicie więc, mam nadzieję, że Wizards & Warriors jest grą łączącą w sobie elementy typowe dla klasycznych już gier cRPG z możliwościami, jakie dają nam współczesne komputery. Dzięki nim właśnie możliwe stało się stworzenie tak dużego świata gry, tak wielkiej ilości dostępnego sprzętu, czarów, umiejętności i innych rzeczy, których nadmiar nigdy graczom nie szkodził. Owszem, widać po W&W, że zaczęło powstawać dość dawno temu, ale komuś, kto kocha takie gry, nie będzie to w żadnym stopniu przeszkadzało. Jeśli Dungeon Master, Eye of the Beholder, Wizardry coś ci mówią, powinieneś spróbować swoich sił w Wizards & Warriors. Jeśli jesteś zupełnie zielony w tym temacie, również możesz się zainteresować tym tytułem - dzięki regulacji stopnia trudności masz możliwość powoli przyzwyczaić się do trudów, jakie czekają na gracza w grach cRPG. Może ci się spodoba? □

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent:
Activision

Dystrybutor:
L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet:
http://www.activision.com

Wymagania:
PII-233, 64MB Ram, 880MB miejsca na dysku

Akcelerator:
może być

Plusy:
- duży świat do zwiedzania
- porządny system tworzenia i rozwoju postaci
- spora ilość zadań nie należących do głównego nurtu
- klimat starych gierek

Minusy:
- engine który odczuł próbę czasu
- interfejs mógłby być wygodniejszy w użyciu
- dialogi i mówione, i pisane mogły by być lepsze

UWAGA! NOWE WYDANIE WIELKIEGO HITU W NUMEROWANEJ EDYCJI KOLEKCJONERSKIEJ.

DIABLO™

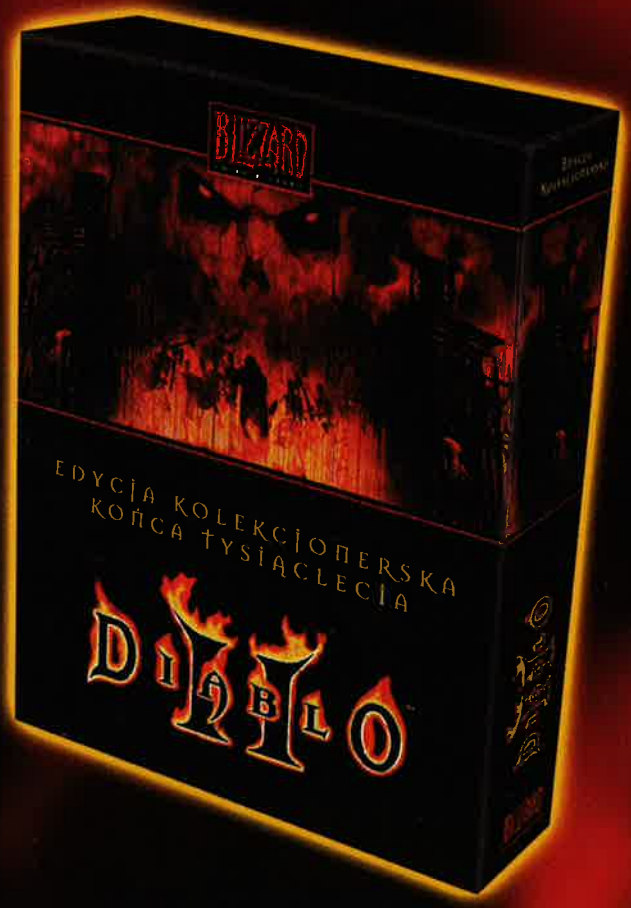
EDYCJA KOLEKCJONERSKA KOŃCA TYSIĄCLECIA

cena **159** złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA **PL** • CD PROJEKT •

Tylko oryginalna kopia gwarantuje poprawne działanie gry oraz dostęp do darmowych serwerów Battle.Net

Oryginalna kopia to również ekskluzywne wydanie z dodatkami oraz osobista satysfakcja.



PAKIET KOLEKCJONERSKI ZAWIERA:

- GRĘ NA TRZECH PŁYTACH CD
- PŁYTĘ DVD ZAWIERAJĄCĄ M.IN. WYSOKIEJ JAKOŚCI FILMY Z GRY
- OFICJALNY PORADNIK DIABLO II OPRACOWANY PRZEZ BRADYGAMES I ZATWIERDZONY PRZEZ BLIZZARD
- PŁYTĘ AUDIO Z MUZYKĄ Z GRY
- PODKŁADKĘ POD MYSZ
- INSTRUKCJĘ DO GRY (120 STRON)

więcej informacji o grze:
http://diablo2.cdprojekt.com

...ż w listopadzie nowe wydanie wielkiego hitu. Tym razem w limitowanej edycji kolekcjonerskiej wydanej specjalnie okazji końca drugiego tysiąclecia. Zdobądź jeden z 10 000 ponumerowanych egzemplarzy. Jeśli jeszcze nie masz ...yginalnej wersji Diablo II, to nadszedł najwyższy czas, abyś uzupełnił swoją kolekcję

W SPRZEDAŻY JUŻ W LISTOPADZIE!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
...22) 519 69 69
...ww.wirtualny.com.pl

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Teraz na europejskich serwerach
battle.net

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

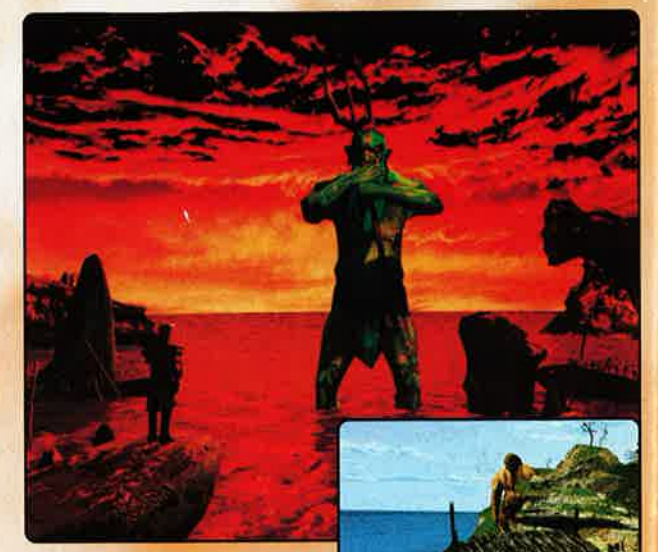
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Blizzard Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Diablo jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Battle.net są zarejestrowanymi znakami handlowymi Davidson & Associates, Inc. * Bezpłatny dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet. Gracz ponosi wszelkie opłaty z tym związane.

Odyssey...

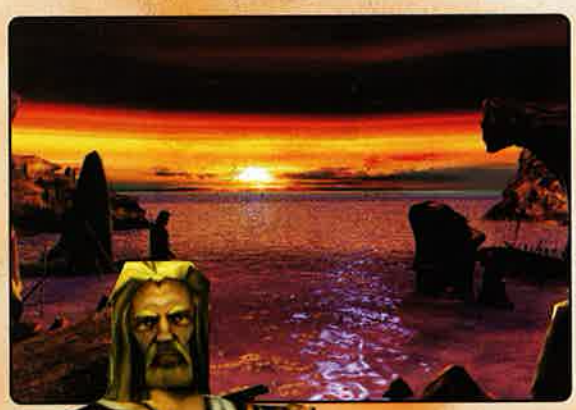
the search for Ulysses

Ktoś powiedział kiedyś że poeta, który pierwszy porównał kobietę do kwiatu, był geniuszem, ale drugi, który to uczynił, okazał się idiotą. Coś w tym jest. Kiedy ujrzałem najnowsze dzieło firmy Cryo, zawyłem z zachwytu (co prawda, pograwszy w nią trochę, stłumiłem wycie, które pod koniec wydobywało mi się spomiędzy mocno zagryzionych zębów), ale kiedy uruchomiłem Odyssey... the search for Ulysses, zgrzytałem już kłami całkiem wyraźnie.



El General Magnifico

Chłopcy z Cryo postanowili po raz drugi sprzedać ten sam towar. Ale po kolei, jak powiedział setnik z gwardii Heroda Antypasa do cisnącej się doń dzieciami. Gra przenosi cię do starożytnej Grecji, gdzie w dziesięć lat po zburzeniu Troi królowa Penelopa wciąż jeszcze nie może się doczekać powrotu męża - niejakiego Ulissesa. Piszę "niejakiego", ponieważ Homer wśród rozlicznych herosów, co się wybrali z przyjaciółmi pod Troję, żadnego Ulissesa nie wymienia, a autorem pomysłu z koniem był oczywiście Odyseusz. (Ulisses to jego rzymskie miano). Ale niech będzie! Niepokój królowej zwiększa fakt, że niedawno na poszukiwania ojca wysłała swego całkiem już dorosłego syna, Telemacha, a tego też gdzieś wcięło. Podobno ostatnio widziano go w Sparcie, u króla Menelaosa i królowej Heleny (tej samej, której ucieczka z Parysem do Troi rozpętała całą awanturę, kopnięty bowiem w najczulszy punkt mężowskiego honoru Menelaos nie popuścił i zebrawszy wielką flotę sprzymierzeńców, których od dawna już kusiło bogactwo Troi, ruszył szukać zemsty na wiarołomcach. W tym miejscu godzi się powiedzieć, że stwierdzenie Homera o "twarzy, której widok wysłał w morze tysiące okrętów" niekoniecznie misi być pochlebstwem - może dotyczyć podobieństwa oblicza Heleny do butelki szampana). Ulisses niezbyt chętnie ruszył na wyprawę, bo znał przepowiednię, która mówiła, że jeśli ruszy pod Troję, to do domu wróci po dwudziestu latach. Tak czy owak, zaniepokojona przeciągającą się sprawą sukcesji tronu Penelopa wysyła swego zaufanego sługę, starego przyjaciela Ulissesa, niejakiego Heriseusa, by wyjaśnił, co się stało z jej małżonkiem. Nie wiem, co bardziej podziwiać: powściągliwość Penelopy czy jej optymizm... Niełatwo też ocenić, czy dobrze o mężczyźnie świadczy fakt, że kobieta dopiero po dziesięciu latach, kiedy wszyscy inni uczestnicy wyprawy dawno już wrócili i zażywają rozkoszy domowego ogniska, zaczyna podejrzewać, że z tym powrotem męża, który przed dwudziestu laty wyskoczył z kolegami na niedługą w końcu wyprawę - popłynął ot tak, by nie zapomnieć, jak się rżnie i topi, jest coś nie tak. Ale nie czepiajmy się klasyków. Heriseus zgodnie z zasadami porządnego śledztwa zaczyna tam, gdzie ostatni raz widziano jego przedmiot - czyli płynie do Troi.



Troja nie przypomina niczym świetnego niegdyś grodu. Stacjonuje tu niezbyt liczny achajski garnizon, żołnierze nudzą się potężnie, a ich setnik i komendant garnizonu psioczy na niewdzięczną służbę. Kiedy jednak Heriseus zdradza, co jest przedmiotem jego poszukiwań, zaczynają się komplikacje... wszyscy robią się dziwnie milkliwi, jedyny świadek, który mógłby rzucić nieco światła na sprawę, zostaje zamordowany. Podejrzenie pada na naszego bohatera, który nadspodziewanie szybko ląduje w lochu. Ciekawe, że nikt właściwie nie umie powiedzieć, czy poszukiwany Ulisses - w końcu, jakby nie było, bohater narodowy - odpłynął z Troi czy nie. Po spektakularnej ucieczce z więzienia wysłannik Penelopy staje przed kolejnymi zagadkami. Zyskuje sprzymierzeńca, który go prowadzi do siedziby wiekowego mędrca, ten zaś - na chwilę przed widowiskowym zejściem - daje mu klejnot Eola... i od tej chwili nasz wysłannik wkracza w świat starożytnych bogów i mitów.

Wszystko to piękne, czemuż więc zawdzięczać należy moje początkowe kwękania?

Ano temu, że gra wygląda jak żywcem przekalkowana z Wehikułu czasu. Niezwykle podobny interfejs, dokładnie taki sam sposób starowania postacią (wyłącznie z klawiatury) i bardzo podobny system zapisywania gry. Znajdą się oczywiście tacy, co uznają to za zaletę (polubili tamtą grę, a tu proszę, wszystko dokładnie tak samo). Mnie jednak razi pewna "nieprzystawalność" tła do postaci. Widać, że jedno i drugie rysowano oddzielnie, na lokacjach zaznaczono drogi, po których może się poruszać bohater, a potem połączono jedno z drugim. Ogólnie nie jest źle... ale śmiech niekiedy bierze, kiedy się widzi, jak Heriseus - nie tracąc na swej godności - forsuje niemal pionowe schody.

Grafika jest bardzo ładna - do czego firma Cryo zdążyła już nas przyzwyczaić. Co prawda znów uderza, powiedziałbym, niewspółbieżność perspektywy. W niektórych miejscach, szczególnie gdy bohater zapuszcza się w głąb ekranu, jego sylwetka maleje za wolno, a gdzie indziej - robi to za szybko. Co prawda dzieje się tak tylko na planie ogólnym... i pewnie w następnej grze chłopcy z Cryo ten mankament usuną. Rasowy gracz będzie miał może za mało możliwości manipulacji przedmiotami, w dodatku - co też jest wadą odziedziczoną po Wehikule czasu - aby coś zrobić z jakimś przedmiotem, trzeba znaleźć się w ściśle określonym miejscu. Główny nurt śledztwa Heriseusa, przynajmniej na początku, to wypytywanie wszystkich o wszystko - co prawda należy to robić ostrożnie, bo reakcje niektórych mogą być nieprzewidywalne.

Muzyka w grze też jest zupełnie na przyzwoitym poziomie, a ilustracja dźwiękowa jest bardzo ciekawa i zrobiona z troską o szczegóły. Gdzie trzeba - dźwięki są głuche, gdzie indziej zaś - rześkie i ostre. Wszystko to sprawia miłe wrażenie i nie odpycha, bynajmniej, gracza od kompa. Zagadki są na przyzwoitym poziomie, niezbyt trudne, ale i nie za łatwe... W końcu i tak sprowadzisz Ulissesa do domu, a jego wierny pies, Argos, powąchawszy stopy swego pana, z miejsca zdechnie...

W sumie, wziąwszy pod uwagę jedno, drugie... i trzecie, oceniam grę na 7 punktów. □

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Cryo
Dystrybutor: Cryo
Internet: http://www.cryo.com
Wymagania: P233, 64 MB RAM, Karta graficzna: 4 MB RAM
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- ładna grafika
- niezła muzyczka
- ciekawa linia fabularna

Minusy:
- niedbałość w połączeniu animacji bohatera z konfiguracją lokacji,
- niezbyt wdzięczny system sterowania

OSTATECZNA BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ !
PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ ?

KINGDOM UNDER FIRE

2CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zaciekła jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile...

Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.

Więcej informacji o grze: *http://kuf.cdprojekt.com*

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ulica 2, tel. (0-22) 654 23 65. **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Kingdom Under Fire © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone. Blue Game Engine © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone.

PHANTAGRAM
www.phantagram.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wydawało mi się, że gier konsolowych żywcem przeniesionych na pecety widziałem już tyle, że rozpoznam je nie tylko na pierwszy rzut oka, ale po zapachu opakowania. Dopiero jednak PuzzleStation, niewielkie i jak się okazało, niezwykle wdzięczne dziełko Ninai Games (wbrew pozorom to nie Ni(nja)ppończycy, a Finowie), uświadomiło mi, że, tak po prawdzie, nie widziałem dotąd... nic. Wszystkie te poprzednie bowiem to zaledwie konsolowa treść w „blaszanej"formie. Twórcy PuzzleStation zaś, nie szukając kompromisów' uraczyli, kloniarzy... całym kompletem pozwalając im rozkoszować się nie tylko wyborem trybu gry, ale i koloru konsoli!

Gem.ini

PuzzleStation jest, jako się rzekło, prostą grą logiczno-zręcznościową. Hm, niezbyt szczęśliwe to sformułowanie... Uściślijmy zatem: niezupełnie prostą; znacznie lepiej oddaje to stary, wypróbowany slogan szachów: łatwe do nauczenia się, trudne, gdy mowa o osiągnięciu mistrzostwa. Właśnie tak jest z PS: wychwycenie o co w tym biega i nauczenie się poprawnej obsługi jest dziełem kilku zaledwie chwil. Nabycie jednak umiejętności podejścia do każdej z plansz tak, by w momencie opuszczania jej mieć kolejną złotą gwiazdkę - to wymaga nie tylko szybkich palców, ale lotności umysłu porównywalnej ze średniej wielkości zeppelinem. No dobrze, problem określenia "prosta" mamy już z głowy, pozostało jeszcze wyjaśnienie, czemu logiczno-zręcznościowa. To jednak wymaga zagłębienia się w grze, przedstawienia o co w niej chodzi i na czym ona polega.

PuzzleStation jest, najprościej mówiąc, wariacją na temat czegoś, co pojawiło się dawno, dawno temu i dotąd cieszy się niesłabnącą (w niektórych kręgach, np. żon i mam, ech...) popularnością - Tetrisa. (Nie, nie przewracajcie tej strony, czytać dalej!!!) Tak tam, jak i tu idzie o to, by umiejętnie wykładać kafelkami przygotowaną uprzednio studnię. W odróżnieniu jednak od tego co było tam, tu nie posiadają one wymyślnych kształtów. Wszystkie to kwadraciki - kolorowe i "puste", które należy układać w ten sposób, by złożyć obok siebie, nieistotne czy w pionie, czy poziomie, byle co najmniej cztery takie same.
Jeśli się to uda - wybuchną pozostawiając po sobie pustą przestrzeń (którą natychmiast wypełnią inne, o ile stały takowe na "eksplodujących" klockach). Proste? Niezupełnie - pierwszą trudność sprawia to, że studnie nie zawsze (właściwie: praktycznie nigdy) nie są otwarte na przestrzał - od podłogi dzielą je dodatkowe, ułożone w mniej lub bardziej w przypadkowy sposób, klocki. A te nasze możemy dokładać tylko i wyłącznie parami - dwa przylegające do siebie, nie wiedząc przy tym, jaki będzie następny kolor...

To jednak nie koniec utrudnień! Najpoważniejszym jest, w zależności od wybranego trybu gry bądź czas, bądź ograniczenie liczby ruchów. W arcade mode naszym zadaniem jest pozbycie się jakiejś zawrotnej klocków w określonym czasie (np. złożenie kompletów z 80 kafelków w 3 minuty). Nie jest istotny sposób osiągnięcia celu i, o ile uda się sprowadzić licznik pozostałych klocków do poziomu mniejszego niż zero, zanim wartość tę osiągnie zegar - wygrałeś, a przy numerze poziomu pojawi się gwiazdka, potwierdzająca zwycięstwo. W trybie gry logicznej celem jest całkowite wyczyszczenie planszy z kolorowych kafli, wrogiem zaś - ograniczenie zrzutów. W tej drugiej, nie ukrywam, faworyzowanej przeze mnie wyraźnie, chodzi więc głównie o to, by zmusić do pracy nawet najbardziej leniwe szare komórki, gdyż osiągnięcie celu wyczyszczenia całej kolorowej planszy za pomocą jedynie czterech klocków i dwóch zrzutów nigdy nie jest łatwe. Dlaczego? Dużą rolę odgrywa bowiem nie tylko miejsce w którym przyłożyć należy określony klocek, by spowodować jego zdetonowanie, ale i kolejność, w jakiej to robimy. Może się bowiem zdarzyć, że upuszczony klocek niebieski spowoduje wspaniałą eksplozję, która - dzięki temu że zwolni się miejsce i spadną inne klocki - zmieni się w reakcję łańcuchową czyszczącą planszę za wyjątkiem samotnego kafeleczka. A przypominam: celem nie jest zdobycie jak największej ilości eksterminowanych klocków, ale wycięcie ich do samego spodu! Kiedy jednak to się uda - podobnie jak w trybie arcade - otrzymujemy gwiazdkę. Kiedy uzbieramy cztery gwiazdki (na pięcioplanszowy "świat") - otrzymujemy przepustkę do świata o wyższym numerze porządkowym. Kiedy zaś skompletujemy kilka światów - otrzymujemy... nowy kolor konsoli PuzzleStation (PZX?)! I tak do samego końca, czyli świata numer 10 w każdym z trybów.

PuzzleStation, jakie jest, każdy widzi na screenach. I zapewniam - niewiele więcej da się o nim powiedzieć. Jedyne animacje to migotanie klocków, opadanie klocków, eksplozje klocków... i radość tego czegoś, co nazwać można jedynie młodszym braciszkiem samej konsoli PZX. Dźwięk, czyli efekty towarzyszące zdarzeniom plus muzyczka przygrywająca w tle dadzą się określić jedynie jako "sympatyczne". Nie miałem jednak mordu w oczach nawet po godzince słuchania ich bez przerwy, a to, jakby nie spojrzeć, o czymś świadczy. Bez odrobiny przesady zatem można stwierdzić, że muzyka stanowi godną oprawę do znakomitej treści. Podsumujmy: dwa tryby gry po 50 plansz (10 światów) w każdym, sześć kolorów konsol do zdobycia i cała masa znakomitej, tetrisopodobnej zabawy! Helsińskie powietrze, jak widać, służy twórcom - może czas, by niektórzy z naszych rodzimych się tam wybrali? □

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Ninai Games
Dystrybutor: TopWare tel.(033) 8130316
Internet: http://www.ninai.com/puzzle/eng.htm
Wymagania: P133, 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX
Akcelerator: (nudzie, co wy :)

Plusy:
- sympatyczna, dobrze zrobiona gra logiczna (z odrobinką arcade do smaku)

Minusy:
- brak multiplayera (w jakiejkolwiek formie, np. split-screena)

NAJNOWSZE DZIEŁO MISTRZÓW GATUNKU, TWÓRCÓW SERII BROKEN SWORD

ZA 119 ZŁ

IN COLD BLOOD

KUP GRĘ I WYGRAJ*
1 Z 20 ZEGARKÓW
TIMEX® DATA LINK®

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa
tel./fax: (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

Przeżyj prawdziwą przygodę
już w listopadzie

3 PŁYTY

PC CD-ROM

www.icb.lem.com.pl

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Ubi Soft ENTERTAINMENT

TIMEX®

NAJLEPIEJ POCZUJESZ AKCJĘ Z PADAMI FIRMY THRUSTMASTER®

*Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest udzielenie prawidłowych odpowiedzi na pytania znajdujące się na karcie rejestracyjnej, wypełnienie jej, podpisanie zgody na przetwarzanie danych osobowych i odesłanie na adres: L.E.M. Sp. z o.o., ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa

Wszystkie znaki handlowe zostały użyte za pozwoleniem ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NHL Hockey 2001

- **Gatunek:** sport
- **Liczba CD:** 1
- **Ocena:** 9+, znak jakości
- **Wymagania minimalne:** P 200, 32 MB RAM, dopalacz 3D
- **Graliśmy na:** C 433, 128 MB RAM, WIN 98, Riva TNT 2
- **...I:** przy 1024 x 768 trochę żabkowało

Uwagi:

- **Smuggler:** Mówiłem, że nie lubię gier sportowych, OK. Ale tu grafa rzuciła mnie na kolana. Komputerowy przeciwnik też :((tzn. dostałem ciężki lomot). NIE LUBIĘ GIER SPORTOWYCH :)))).
- **Ulver:** A ja mimo wszystko nie będę cię wozil na tej taczce...
- **LEGION:** Eeee, w hokeju slabo placą.
- **Bambino de Bodom:** Buuuuuaaahhhhh!!! Widać, że tu herezją amator rzuca... Malo placą? Dowcip roku...
- **Yasiu:** Ale za to jak się biją.
- **Czarny Iwan:** Nie ma to jak hokej na trawie. Ale i tak NHL Hockey to giera bardzo dynamiczna, dobra zabawa.
- **Jedi:** Hokej jest fajoski, bo jak ci się już znudzi granie, to możesz poszaleć z kijem i wygarbować kilku grzbietów.
- **Ugly Joe:** To zostań naczelnym CDA, też będziesz mógł to robić.
- **Allor:** Ale do naczelnego nikt nie podskakuje, a przecież forcefeedback podnosi adrenalinę, nie?

Rune

- **Gatunek:** TPP/akcja
- **Ocena:** 9+, znak jakości
- **Liczba CD:** 1
- **Wymagania minimalne:** Windows 98/2000, NT 4.0 z SP 6, PII 300 MHz, 32 MB RAM
- **Graliśmy na:** C 433, 128 MB RAM, WIN 98, Riva TNT 2
- **...I:** Jak burza

Uwagi:

- **Ugly Joe:** I engine Unreala nadal rządzi! Tyle powiem.
- **Smuggler:** A ja też krótko: rzeźnia - ale z klasą.
- **Yasiu:** Z klasą pierwszą 'BE' :)
- **Gem.ini:** Nie brać Yasiowego "be" na serio! :P
- **Czarny Iwan:** Wspaniałe widowisko. Nareszcie można wbić nadziak w czerep rubaszny.
- **Bambino de Bodom:** Włączyć na wieży Enslaved (max volume!) i niech wszystkim przeciwnikom ziemia lekką będzie...
- **Jedi:** A na deser siekiera, niekoniecznie w plynie.
- **Allor:** Szkoda tylko, że demko będzie na płycie dopiero za miesiąc...

The F.A. Premier League Stars 2001

- **Gatunek:** sim/sport
- **Ocena:** 9
- **Liczba CD:** 1
- **Wymagania minimalne:** P 233, 32 MB RAM
- **Graliśmy na:** C 433, 128 MB RAM, WIN 98, Riva TNT 2
- **...I:** O mamo, ale pytanie! Szybko i fajnie!

Uwagi:

- **Smuggler:** Sorry, mnie to nie rusza i tyle. Po prostu nie lubię sportówek... w każdej postaci.
- **Ulver:** I dlatego już niedługo będą musieli wywozić cię na taczce spod monitora :P
- **LEGION:** A ja ciągle liczę, że ktoś mnie kupi za powiedzmy 50 000 000 funtów.
- **Bambino de Bodom:** To udaj się do swojego psychiatry, bo takie przypadki trzeba leczyć!
- **Yasiu:** Kupuję... mam akurat 50 000 000 funtów paszy dla tuczników ;)
- **Czarny Iwan:** Dobra gra, ale nie ma to jak samodzielnie przerysować zębami murawę boiska.
- **Jedi:** Ze sportem jest jak z seksem: prawdziwa frajda jest dopiero wtedy, gdy się uprawia, a nie symuluje ;)
- **Ugly Joe:** Dlaczego nikt wcześniej mi tego nie powiedział?!
- **McDrive:** A co, posadził byś go w ogrodzie i co dzień podlewał?

Metal Gear Solid

- **Gatunek:** TPP/akcja/sim?
- **Ocena:** 8+, znak jakości
- **Liczba CD:** 2
- **Wymagania minimalne:** PII 233, 32 MB, Win95, akcelerator wymagany
- **Graliśmy na:** Celeronie 400, 128 MB, TNT2 i Win98
- **...I:** Śmigało, bo inaczej nie mogło!

Uwagi:

- **Mac Abra:** Nieeezłeee... żeby tylko grafika nie zdradzała, że to konwersja prosto z PSX, to byłaby już całkiem ekstra.
- **Ugly Joe:** Lubisz Thiefa? Commandosów? Deus Ex? No to tu masz po troszku tego wszystkiego.
- **Yasiu:** Czuje się, że to konsolówka, ale pomimo wszystko jest wspaniała.
- **Gem.ini:** A ja czuję się odrobinę zawiedziony - ten widok z lotu ptaka... Nie można było FPP?
- **McDrive:** A można było - trzeba było tylko instrukcję przeczytać, jak to się włącza :PP
- **Czarny Iwan:** A ja czuję moc, może to browar? Nie ma to jak trochę porządnej akcji. Ta giera zapewnia jej całe hektolitry.
- **Bambino de Bodom:** Czujesz moc? A mówiłem, żebyś nie lykał kreatyny i aminokwasów jednocześnie...
- **Jedi:** Use the Metal Gear Solid Luke! ^_^
- **Allor:** Taaa, a fabuły to już nie zauważyli, hę? No, ale przecież w pojedynkę nikt by kartonu spryskiwacza nie wypił...

Battleship Surface Thunder

- **Gatunek:** akcja/logiczna
- **Ocena:** 8
- **Liczba CD:** 1
- **Wymagania minimalne:** P 200 MMX, 64 MB RAM Windows 95, 98,
- **Graliśmy na:** C400, 128 MB RAM
- **...I:** Płynnie i bez "zacinów"

Uwagi:

- **Smuggler:** Ale i tak nie ma to jak gra w okręty w ostatniej ławce, w zeszycie od matematyki, na lekcji śpiewu - żaden komputer nie odtworzy tych emocji :).
- **Yasiu:** Gdyby nie ta zręcznościówka dołączona do zestawu, to gra moim zdaniem nie byłaby warta uwagi.
- **Czarny Iwan:** Nawet w wersji klasycznej, bardzo fajna gra. Polecam.
- **Ulver:** W pewnej chwili zapachniało mi przecudownym River Raid.
- **Jedi:** Pięciomasztowiec zatopiony! Co? A to moja wina, że naczelny stawia swoją ciężarówkę przy hydrancie!?
- **Allor:** Strategia 2D na poziomie morza - cokolwiek by to znaczyło :P

Midtown Madness 2

- **Gatunek:** samochodówka arcade
- **Liczba CD:** 1
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** P2-233, 32 MB Ram, Windows, akcelerator
- **Graliśmy na:** PIII500, 128 MB RAM, GeForce
- **...I:** Haczyło... Miasto, ruch - to zbyt dużo jak na jeden komputer...

Uwagi:

- **Yasiu:** Moim zdaniem coś im nie wyszło...
- **Gem.ini:** Midtown Madness 1,5 :P
- **Czarny Iwan:** Średnio ekscytujące przeżycia. Może i coś wyszło, ale poszło do lasu i się zgubiło.
- **Ulver:** Przynajmniej mają ulice bez dziur...
- **Jedi:** A dziury mają w tym lesie zapewne...
- **McDrive:** Pewnie ktoś rzucił tam granat, bo w studni nadal Czarny siedzi ;)

Odyssey... the search for Ulysses

- **Gatunek:** przygodówka
- **Liczba CD:** 1
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** P233, 64 MB RAM
- **Graliśmy na:** C400, 128 MB, Riva TNT 2 32 MB
- **...I:** Zero problemów

Uwagi:

- **Smuggler:** Hm, przyzwoita przygodówka ale bez "wodotrysków".
- **Ugly Joe:** I engine jakby mi skądś (Wheel of Time!) znany.
- **Czarny Iwan:** A już książka to nawet bardzo znana.
- **Ulver:** Odyssey to jeden z genialnych projektów DANA SWANO!!!
- **Jedi:** Polecam klasyczną kreskówkę na TV4 - Ulysses... ma swój klimacior.

Puzzle Station

- **Gatunek:** logiczno-zręcznościowa
- **Liczba CD:** 1
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** P133, 32 MB, Win, DirectX
- **Graliśmy na:** PIII500, 128 MB RAM, GeForce
- **...I:** he he he he he... :P

Uwagi:

- **Ugly Joe:** Sympatyczne... ale chyba nie dla mnie. Albo dla mnie, ale na krótki czas.
- **Gem.ini:** Mile... ale też chyba nie dla mnie... ;)
- **Czarny Iwan:** Przyjemne... ale chyba i nie dla mnie...:) No pewno spodoba się Yasiowi.
- **Ulver:** Yasiowi to by się spodobał Tetris, gdyby mu powiedzieć, że to RPG.
- **Jedi:** To jest RPG, tylko kawałki do siebie nie pasują, i dlatego nie mogę tego udowodnić.
- **McDrive:** A ja wam mówię, że to kawałki bolidu ;PP

Reach for the Stars

- **Gatunek:** strategia turowa
- **Liczba CD:** 1
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** P 233, 64 MB RAM
- **Graliśmy na:** C400, 128 MB, Riva TNT 2 32 MB
- **...I:** Oby tak wszystkie gry chodziły!

Uwagi:

- **Mac Abra:** Klasyczna - ale może dlatego fajna? - kosmiczna strategia.
- **Ulver:** Mi się podoba sam tytuł. Ma coś w sobie ;)
- **Jedi:** Powracają wspomnienia z dawnych czasów, snif, snif...
- **Allor:** Tylko czasu już nie starcza...

Sanity: Aiken's Artifact

- **Gatunek:** Hack'n'Slash
- **Liczba CD:** 1
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** C II 300, 64 MB RAM
- **Graliśmy na:** C 433, 128 MB RAM, WIN 98, Riva TNT 2
- **...I:** Nic to nie zmieniło, że kamery są beznadziejne :)

Uwagi:

- **Smuggler:** Wyrób "diablopodobny". Wolę więc oryginał od klona.
- **Czarny Iwan:** Z tego samego powodu jestem zawsze podejrzliwy względem Yasia.
- **Bambino de Bodom:** Gdyby nie te kamery... ale Ice T pasuje idealnie do roli Cane.
- **Jedi:** Ice T to do wszystkiego pasuje, tylko nigdzie się nie sprawdza.
- **McDrive:** Chyba, że jest to Ice Tea, bo ta w upały sprawdza się wyśmienicie!

The F.A. Premier League Football Manager 2001

- **Gatunek:** manager/sport
- **Ocena:** 8
- **Liczba CD:**1
- **Wymagania minimalne:** P 166, 32 MB RAM
- **Graliśmy na:** C 433, 128 MB RAM, WIN 98, Riva TNT 2
- **...I:** No problem!

Uwagi:

- **Smuggler:** Nadal nie lubię gier sportowych :).
- **Ulver:** A ja nadal powstrzymuję się przed rzuceniem czymś ciężkim...
- **LEGION:** ...No to chociaż za 5000 funtów?
- **Czarny Iwan:** Dam góra 5, przecież tobie będzie trzeba za rok założyć by-passy. Eld strasznie krzyczał jak grał, znaczy się fajna gierka.
- **Bambino de Bodom:** Dziwne... bo w menadżery gram w domu, a nie w pracy. Ktoś tu ściemnia :P
- **Jedi:** Kto zgasił światło!?
- **McDrive:** Trza było płyn do czyszczenia monitorów pić?! No to teraz się cierpi!

Outforce PL

- **Gatunek:** Space Sim/Strategy
- **Ocena:** 9
- **Liczba CD:** 1
- **Wymagania minimalne:** Windows 95/98, P2 233, 64 MB RAM, DirectX 7.0, akcelerator
- **Graliśmy na:** Celeron 400, 128 MB RAM i TNT 2
- **...I:** Problemów nie było

Uwagi:

- **Mac Abra:** Kosmiczny RTS, po polsku... czemu nie, można pograć.
- **Yasiu:** A już się wystraszyłem, że trzeba.
- **Czarny Iwan:** Strach ma wielkie oczy. Nie sądzę jednak, że je wybałuszysz z przejęcia, gdy zobaczysz tę grę.
- **Ulver:** Kosmicznym RTS-om kategorycznie i stanowczo mówimy NIE!!! To taka moja osobista dygresja...
- **Allor:** Bez przesady - gra się miło, choć gdyby Ziemia nie była płaska, byłoby lepiej ;)
- **Ugly Joe:** Może autorzy czytali książki Pratchetta?
- **Jedi:** Czy ktoś tu mówił coś o wielkich oczach???

Wizzards & Warriors

- **Gatunek:** cRPG
- **Ocena:** 8
- **Liczba CD:** 2
- **Wymagania minimalne:** PII-233, 64 MB Ram, 880 MB miejsca na dysku
- **Graliśmy na:** PIII500, 128 MB RAM, GeForce
- **...I:** Grało się dobrze, ale instalacja trwa koszmarnie długo

Uwagi:

- **Yasiu:** Bardzo miły oldskulowy cRPG... miły dla oka, ucha i dla każdego spragnionego labiryntów i rąbaniny.
- **Gem.ini:** Mniam! :)
- **Czarny Iwan:** To ciężkostrawne danie. Nie wiem, czy Gem.ini sobie poradzi.
- **Ulver:** Jakoś sobie poradzi... nawet ze swą ćwiercią żołądka.
- **Jedi:** Przepraszam, czy tu biją?
- **Allor:** Jak najbardziej, ale w imię wyższych celów, jak to zresztą w RPG-ach bywa.

Close Combat: Invasion Normandy

- **Gatunek:** RTW (strategia/akcja)
- **Ocena:** 7+
- **Liczba CD:**1
- **Wymagania minimalne:** P200, 32 MB RAM, Win 9x
- **Graliśmy na:** C366, 128 MB
- **...I:** Żadnych problemów

Uwagi:

- **Smuggler:** Na pierwszy rzut oka identyczna jak CC4. Na drugi rzut oka też.
- **Czarny Iwan:** Po rzucie nogą nie można już ustać. Giera nie tyle sadza, co przykuwa do fotela, ciężko się oderwać.
- **Mac Abra:** Grywalność ciągle bardzo wysoka.
- **LEGION:** Nicht schiessen, das ist blud!!!
- **Yasiu:** Keep your heads down... :)
- **Gem.ini:** Nicht schiessen! ;) A poważnie: jak dla mnie, CC wciąż w dobrej formie.
- **Ulver:** Ja mam tylko jedną prośbę: umieścić CC6 na wyspach Pacyfiku, w Afryce lub na Marsie. Ile razy można tłuc to samo?
- **Jedi:** Nie wiem! Nie wiem! Nie bij już i mnie rozwiąż! Naprawdę nie wiem!
- **Allor:** Ale tego niestety pewnie nikt nie wie - choć nie zdziwiłbym się, gdyby CC6 było o dwa mosty za daleko ;)

MDK 2 PL

- **Gatunek:** TPP/akcja
- **Ocena:** 7
- **Liczba CD:**1
- **Wymagania minimalne:** Win 95/98, P266 MHz, 64 MB RAM
- **Graliśmy na:** P400, 128 MB, Win 98, Riva TNT 2 32 MB
- **...I:** Najmniejszych problemów nie!

Uwagi:

- **Ugly Joe:** No, do spolszczenia za wiele to w tej grze nie było...
- **Mac Abra:** ...ale przyznasz Ugly, że lokalizacja jest w porządku?
- **Yasiu:** No, w porządku, i przede wszystkim gra jest wyśmienita.
- **Czarny Iwan:** Superaśna, ale dla mnie jakaś przaśna (o, zrymowało się :)
- **Ulver:** Jak tak dalej pójdzie, to nawet Unreal 2 spolszczą...
- **Jedi:** Ja bym wolał, żeby mi spolszczyli jakiegoś pinballa. I tak bym nie zagrał.
- **McDrive:** A to mam w takim razie szczęście, bo GP3 i spolszczali, i w nie zagram.;)

Search and Rescue 2

- **Gatunek:** sim/strategia?
- **Liczba CD:** 1
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** P 233 64 MB RAM, Win 95/98/00, CDx8
- **Graliśmy na:** C366, 128 MB, Voodoo 2 12 MB
- **...I:** Jeśli lubisz minimum 960 x 768, to na takim konfigu możesz mieć miejscami problemy.

Uwagi:

- **Smuggler:** Gra jak gra - ale pomysł fajny (choć pamiętam Emergency: Fighters For Life).
- **Mac Abra:** Ale, kurka, pilotaż trudny jak cholera...
- **LEGION:** Nie ma to jak złapać kilku kolesi Fidela - jeszcze w wodzie - bo jak wiadomo, póki mokra stopa - trzeba do bananowego raju wracać.
- **Gem.ini:** Spróbowałem i odbiłem się. Nie dla mnie.
- **Ulver:** To służy do zabijania, a nie do ratowania... Tak kiedyś powiedział ktoś o komputerze!
- **McDrive:** Eeee, lata się, a nie jeździ? Choć przynajmniej nikt się do idei nie przyczepi, bo szczytna jest i basta!

Star Trek: Voyager. Elite Force

- **Gatunek:** FPP shooter
- **Liczba CD:** 1
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** PII 233, 64 MHz RAM, akcelerator
- **Graliśmy na:** C400, 128 MB, Riva TNT 2 32 MB
- **...I:** Engine Q3, więc sami wiecie, jak chodzi :). Miejscami haczyło przy dużych rozdzielczościach, ale narzekać nie można.

Uwagi:

- **Ugly Joe:** Teraz jeszcze czekam na Tetrisa albo managera piłkarskiego osadzonego w świecie ST.
- **Smuggler:** Maruda :). Niezła łupanina, a w jakim świecie osadzona, to już nieistotne!
- **Ulver:** I przynajmniej niezłe gry w świecie ST ukazują się często, a SW?
- **Jedi:** Star Trek nowe pokolenie rules! Z Picarda byłby niezły pokemon :)
- **Allor:** Czymkolwiek by ten pokemon był - choć wolę już Pickarda, bo nie jest żółty :PP
- **Mac Abra:** Rasista?! A giera w porządku, tak swoją drogą.

STRIP puzzle

- **Gatunek:** puzzle/logiczne
- **Liczba CD:** 1
- **Ocena:** 7
- **Wymagania minimalne:** Windows 95, 98, 2000, P 90, CD ROM 16x, SVGA
- **Graliśmy na:** C400, 128 MB RAM
- **...I:** Gra chodził płynnie i gładko jak kółeczka w maszynie Schmita na mojej ulubionej siłowni.

Uwagi:

- **Mac Abra:** Skąd wzięli takie kaszaloty?! Aż się chce celibat ślubować!
- **Ugly Joe:** Może to specjalnie, żeby dzieciaki nie miały pokusy?
- **LEGION:** A Iwan to podobno ma odciski (na rękach).
- **Yasiu:** Nie na rękach, a na stopach, i nie odciski, a takie małe grzybki :P
- **Czarny Iwan:** Nie wiecie, że wszystkie kobiety są piękne? Tylko Yasiu jest piękny inaczej. A co do puzzli, zabawa może się podobać, podobnie jak panie. Rzecz gustu.
- **Ulver:** Taaa... o Yasiu marzą po nocach wszystkie kosmetyczki we Wrocławiu. Chirurdzy plastyczni także!
- **McDrive:** Ale ci ostatni z przerażeniem ;)))
- **Jedi:** Mówiliście coś o kaszy łotach? Nie można się już zakrztusić przy śniadaniu?!

Heroes Chronicles: Warlords Of The Wasteland

- **Gatunek:** strategia turowa
- **Liczba CD:** 1
- **Ocena:** 6+
- **Wymagania minimalne:** P 133, 32 MB RAM
- **Graliśmy na:** C 433, 128 MB RAM, Riva TNT 2
- **...I:** Gładziutko poszło, nawet bez popitki

Uwagi:

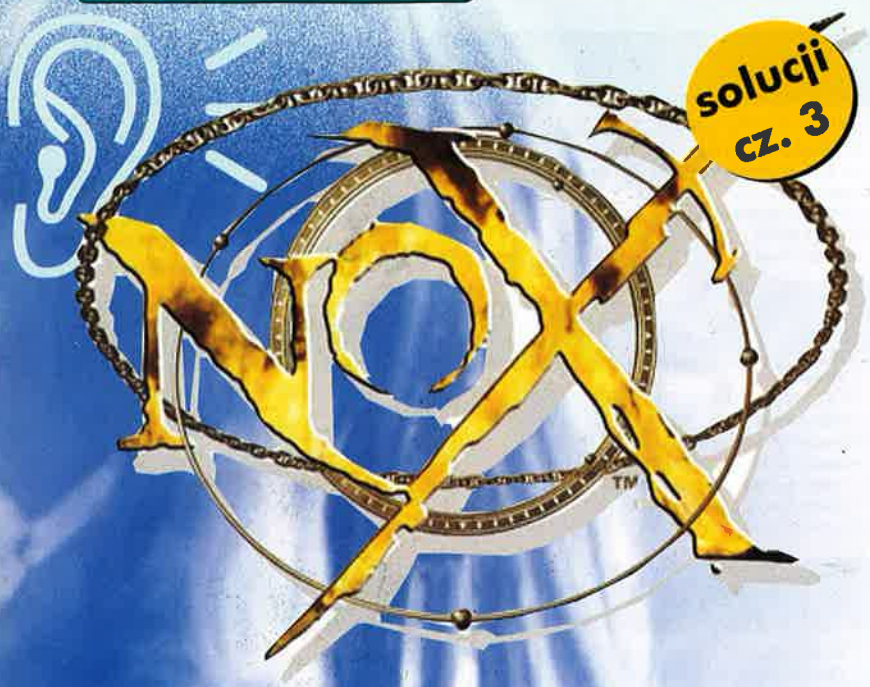
- **Mac Abra:** Nie mam nic do samej gry (...Herosi!), ale nie podoba mi się pomysł marketingowy producenta - niedługo każda dodatkowa misja będzie wychodziła na osobnym CD!
- **Czarny Iwan:** Przeszedłem cały dodatek. Bardzo mi się podobał, a szczególnie rozwinięcie scenariusza w grze. Zdradzę, że na końcu można zdobyć Armageddon's Blade (a główny bohater ginie :-)
- **Jedi:** ...a mordercą jest ogrodnik.
- **Ulver:** Moja druga połówka poleciała za Ocean, więc nie mam z kim grać w HM&M :(((A to niezły dodatek.
- **Allor:** Taaa, odgrzewane po raz piąty kotlety też mają swoich zwolenników - wystarczy nowy sosik...

Galaga

- **Gatunek:** akcja
- **Liczba CD:** 1
- **Ocena:** 6
- **Wymagania minimalne:** Pentium 166, 16 MB RAM, dopałacz, Win 95/98/ME1
- **Graliśmy na:** C400, 128 MB
- **...I:** I było super. To był mój pierwszy raz. Zero problemów.

Uwagi:

- **Smuggler:** Klasyczna Galaga w 2D to jedna z ulubionych gier mojej żony. W nowszej wersji zniechęciła się badaj po trzeciej planszy...
- **Mac Abra:** Przerost formy nad treścią. Po prostu przedobrzyli!
- **Yasiu:** Ja to bym ich... hmmm przegonił na biegun i z powrotem w gumolitkach bez wkładki.
- **Czarny Iwan:** Ładnie wygląda, ale gra się przeciętnie. To już nie to samo.
- **Ulver:** Czekam na Tetrisa chodzącego tylko na P III z GeForce.
- **Jedi:** Wpadnij na dzisiejszą imprezę, to nie takie cuda zobaczysz.
- **McDrive:** No, chyba że przyjdzie nowy transport płynów do czyszczenia monitorów ;)



Rozdział 9.

Przez bagna rozpaczy (Dismal Swamp)

Teraz trzeba ci znaleźć niejakiego Mordwyna, brata Aldwyna. Czeka cię przeprawa przez bagniska. Przy okazji dowiesz się u Mordwyna, co masz robić dalej. Drobiazg - na wieść o tym, czego się od ciebie oczekuje, Napoleon by się wystraszył, a Herkules oddawszy maczugę z pnia oliwki zabrałby się do handlu owczą wełną... Ale co tam! Nie z takich opałów nas wynoszono.

Droga do Mordwyna jest dość uciążliwa, choć niezbyt skomplikowana. W zasadzie powinieneś się kierować ku północnemu wschodowi. Po drodze miniesz kilka mostów (za drugim jest opuszczona chatka). Tuż przed mostami jest boczna ścieżka, która cię zawiedzie do podnośnika zjeżdżającego w dół. Znajdziesz tu Beast Scroll ("Wil-o-Wisp" - po ludzku: błędny ognik). Idź stąd ku zachodowi, aż dojdziesz do rozwidlenia dróg w kształcie litery T. Na południu znajdziesz scroll dotyczący potworków zwanych cieniami (Shade).

Idź ku północy, gdzie znajdziesz trzy Manaratory i kolejne rozwidlenie dróg z mostem ku północnemu wschodowi. Północno-zachodnie rozwidlenie umożliwi ci dotarcie do opuszczonej chatki. W okolicach chatki kręci się wrogi błędny ognik - dość trudny do zatłuczenia. Najlepiej stać się niewidzialnym i użyć Posocha Lightning.

Przeszedłszy przez most zobaczysz kolejne rozwidlenie. Ścieżka w prawo zawiedzie cię do tajnego miejsca. Idąc ku lewej, zostaniesz zaskoczony przez trzy drapieżne roślinki (sprawcą jest pewien kolejny błędny - i znów nieubłaganie ci wrogi - ognik). Zaczynasz znów podejrzewać, że chyba cię tu nie lubią. Dobrze jest tu przed bitwą schronić się obok dwu Manaratorów w południowo-wschodnim rogu ekranu. Zabiwszy harpie, otrzymasz Spell Book.

Stąd już niedaleko do siedziby Mordwyna. Pójdź za nim do jego domku i zagadnij go kilkakrotnie, aż wspomni o ukrytej ścianie w północnym krańcu jego domku. W jego ogrodzie jest Spell Book, a w sypialni ma Greater Heal (księgę wielkich leków). Wyjdź odeń i skieruj się ku południowemu wschodowi. Przed wyjściem nie omieszkaj wdziać ubrań, które dał ci Mordwyn.

Czas znaleźć niewielki posterunek Ogrów. Idąc ku wschodowi, możesz spaść przez podłoże do jamy z potworami i kolcami. Jeśli tak się stanie, nie wpadaj w panikę, tylko podejdź ku północy, gdzie znajdziesz podnośnik. Trafisz do krypty z dwoma Manaratorami. Wyjdź do sąsiedniej komnaty i ruszaj przed siebie. Skręć ku prawej i dojdź do rozwidlenia dróg w kształcie litery T. Na południowym wschodzie jest pomieszczenie, gdzie jak sęp rzuci się na ciebie Nekromanta (jeśli przejdziesz przez kratę). Na północnym zachodzie znajdziesz ciąg komnat, przez które w końcu wydostaniesz się na zewnątrz. Przebij się przez cmentarz i wyjdź przez wrota na południowym wschodzie. Wrócisz niemal w to samo miejsce, gdzie spadłeś pod ziemię.

Posterunek Ogrów jest na wschodzie. Może jeszcze raz spadniesz w dół, ale w takim przypadku przejdź do elewatora - na południowym wschodzie - mimo że pilnuje go spoooory Ogr. W skrzyni obok niego jest srebrny klucz. Przejdź do elewatora na południowym wschodzie i podjedź nim. Trafisz do ogrzej chaty, gdzie znajdziesz złoty klucz. Wyjdź na zewnątrz i uwolnij więźnia, który da ci księgę zaklęć.

Przejdź na północny zachód od głównych wrót i idź, aż będziesz mógł skręcić ku północy i przejść po dwu mostach. Trafisz do żyjącego na tych bagnach kramarza - ciekawość bierze spytać, jak duży ma ruch w interesie - ale uważaj, bo pytanie jest dwuznaczne! Uzupełniwszy zapasy i napra-

wiwszy uszkodzony ekwipunek, idź ku północnemu wschodowi. Mieszka tu Nekromanta. Trzeba się z nim rozprawić - najpierw przywal mu ogłuszaczem (Stunt), potem grzmotnikiem (Fist of Vegenance). Przepchnij głaz ku północy - trafisz do miejsca strzeżonego przez Ogry.

Teraz trzeba ci znaleźć wejście do krainy umarłych.

Są to dwa budyneczki. Stoją obok siebie wewnątrz obozu. W większym jest elewator, który zwiezie cię na dół. Znalazłszy się tam, wyjdziesz na spory kompleks korytarzy. Skieruj się ku południowemu wschodowi - mimo komnaty pełnej czarnych wilków aż do takiej, w której są przesuwające się bloki. Zabij Ogra w jej północno-wschodnim kątku, a z południowo-zachodniego wylezie jeszcze większy. Kiedy zabijesz i tego, pośrodku komnaty pojawi się srebrny klucz. Wyjdź przez pomieszczenie pełne pułapek i kolczaków.

Przeszedłszy dalej możesz się skierować albo na wschód, albo na południowy zachód. Wschodnie przejście zawiedzie cię ku jaskiniom; tu łatwo jest zlecieć niżej przez kruchy strop. Nie przejmuj się jednak, po kilku upadkach znajdziesz się na solidniejszym gruncie obok rubinowego klucza, który umożliwi ci przejście przez wrota na północnym zachodzie. Wyjdź i skieruj się ku północy, aż trafisz na pomieszczenie, gdzie jest pełno klatek z potworami, uwalnianymi, gdy nadepniesz na jakąś płytę spustową w posadzce. W północno-wschodniej klatce znajduje się guzik, który uwalnia podnośnik we wschodniej części pomieszczenia.

Podejdź i wejdź w tunele północno-wschodnie. W pierwszej sporej jaskini są trzy skrzynie - ale tylko północno-wschodnia jest warta otwarcia. Idąc dalej, miniesz z prawej tunel, gdzie mieszka kramarz - warto go odwie-

dzić, by dokonać kilku napraw uszkodzonego sprzętu. Cholera, kramarze doprawdy osiedlają się w niezwykłych miejscach. Nieco dalej jest pomieszczenie z kolcami w podłodze i czarnymi wilkami, strzegącymi krańca pieczary. Przejdź przez wilki jak kapusta przez niewysokiego staruszka i idź ku północnemu wschodowi.

Wyjdziesz na śnieżne pole, gdzie królują Nekromanci i ich zastępy ożywieńców. Skieruj się ku północy i na zachód - gdzie leży biedak napastowany przez czarne wilki. O w mordę! Pasty im, widać, nie brak! Uratuj go, a dotrzyma ci towarzystwa. Skierujcie się razem ku zachodowi - przez kolejne śnieżne polany. Kiedy idąc po białym szlaku przejdziecie przez wąski jar, odwrót odetnie wam lodowa ściana i nagle się okaże, że trzeba stawić czoło trzem Nekromantom. Nie spiesz się, bo przyjaciel zostanie odcięty i uświrknie - choć i tak u twego boku nie czeka go raczej świetlana przyszłość, bo z sytuacji złych nieustannie pakujesz się w jeszcze gorsze.

Dalsze przejście otworzy się dopiero, kiedy załatwisz wszystkich trzech Nekromantów. Skieruj się ku południowemu zachodowi. Trafisz na rozwidlenie dróg - na prawo znajdziesz ostatniego już w tej grze kramarza, a na lewo jest wejście do nielichej budowli. Nie ma co, wygląda na to, że czeka cię tu ciężka robota. Oto i wejście do krainy umarłych!

Rozdział 10.

Kraina umarłych (Land of the Dead)

Kapitan - który tym razem gwoli zachowania pupy w jednym kawałku (bo to już nie przelewki) się nie pokazuje, radzi ci, byś odnalazł sferę (Orb) Hekuby i skompletował Posoch Nicości, który jest jedyną bronią pomocną w wykończeniu wiedźmy. No, dobra...

Spadłszy przez posadzkę w pierwszym korytarzu nie poddawaj się panice, tylko przebij się ku północy do elewatora. Każdego pokonanego zombie koniecznie spalaj zaklęciem Płoń (Burn), inaczej trzeba ci go będzie łać bez końca. Po drodze przełóż wszystkie dźwignie, na jakie się natkniesz. Wróć na górę i skieruj się ku północnemu wschodowi. Na końcu korytarza jest ozdobiona wysokimi kolumnami komnata z wyjściami ku północnemu wschodowi i północnemu zachodowi. Oba wyjścia wiodą ku przełącznikom, które otwierają sekretne ściany w głównej komnacie. Przełóż dźwignie, by w głównej sali uzyskać przejście ku północnemu zachodowi.

Korytarz i przyległa doń kolejna sala pełne są latających gargulców. W przeciwległych krańcach sali znajdują się dwa przełączniki, które otworzą ci dalszą drogę w północno-zachodniej ścianie. Szybko dotrzesz do rozwidlenia dróg w kształcie litery T. Są tu dwa wyjścia; do każdego z nich potrzebny jest klucz. Skieruj się pierwej ku południowemu zachodowi, a potem korytarzem w dół. Trafisz do krypty, której strzeże nietoperz - co prawda nie jest to zwykły nietoperz. Zabij go i ponownie otworzy się wyjście. Wróć z kluczem do drzwi, które otwiera rubinowy klucz, wejdź i wepchnij blok na kamienną płytę spustową.

Masz teraz przed sobą długą drogę - a na jej końcu teleport. Jeśli nie lubisz się bić, użyj czaru niewidzialności i przeskakuj z teleportu do teleportu, by znaleźć na końcu złoty klucz (oto jak tego dokonać: wskocz prosto w teleport, w którym wylazłeś po raz pierwszy, potem przejdź do teleportu w sąsiedniej komnacie; w skrzyni obok znajdziesz złoty klucz). Potem podejdź do teleportu na północnym zachodzie i wróć do długiego korytarza. Jeśli coś mi się tu pokiełbasiło - a mogło, to po prostu poskacz przez teleporty - w końcu wyjdziesz, gdzie trzeba. Trochę to irytujące, ale nie pękaj - trafisz w jeszcze gorsze miejsca!

Przeszedłszy za drzwi, do otwarcia których potrzebny był złoty klucz, znów przesuń blok na płytę spustową i wejdź w odsłonięte teraz drzwi. Weź ze skrzyni księgę zaklęć i idź ku północnemu zachodowi. I oto przekonujesz się, że wpadłeś jak guano w przerębel. Ściana za tobą się zamyka i pojawia się czerwony - znaczy, wyjątkowo wredny - Nekromanta z armią kościejów. Daj mu głuszaka (Stun), a potem przywal grzmotnikiem. Dopiero po śmierci Nekromanty możesz wyjść ku północnemu zachodowi. Coraz silniej zaczynasz podejrzewać, że chyba cię tu nie lubią.

Trafisz do miejsca pełnego wrogów (gargulce). Skieruj się ku północnemu zachodowi do drzwi i elewatora; podjedziesz nim do rozległej sali, gdzie rzędami stoją kamienne bloki. Trzeba ci tak wstępować na płyty spustowe, by trafić do wyjścia w ścianie północno-zachodniej. Niektóre płyty spustowe są zasłonięte i dostęp do nich zyskujesz następując na inne płyty. Czasami trzeba ci będzie wciskać po dwie płyty po kolei - sam się zorientuj, które - nie jest to takie trudne, jak mogłoby się wydawać.

Gdy wejdziesz do kolejnej komnaty, nic się w zasadzie nie stanie, dopóki nie otworzysz środkowej krypty. Po jej otwarciu robi się zamieszanie, jakby ktoś zrobił w wentylator. Z północnego wschodu nadciąga mechaniczny golem, wielki jak były Związek Radziecki, ciężki i odporny na przyjacielską argumentację. Przywal mu grzmotnikiem, a potem przejdź do dwu bocznych korytarzy ku północnemu zachodowi i rozwal widoczne czerwone guziki fireballami. Teraz możesz wrócić do komnaty głównej, gdzie odsłonią ci się dwa boczne labirynty, pełne upierdliwych gargulców. W każdym z labiryntów na końcu jest krypta z kluczem - rubinowy klucz na

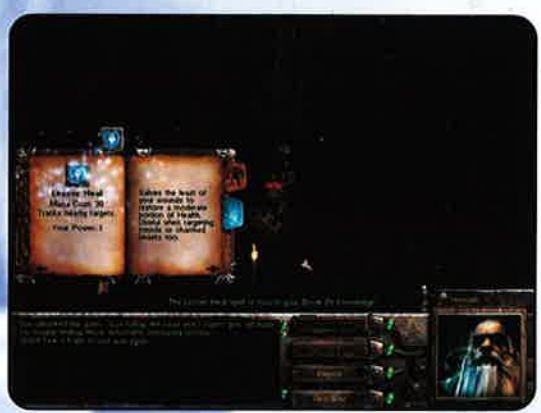
południowym zachodzie i szafirowy klucz na północnym wschodzie. Z kluczami w łapie wróć do sali głównej i przejdź przez drzwi do kolejnej kwadratowej komnaty.

Za podwójnymi drzwiami jest sala, w której niewielkie, pomarańczowe kule zagrają z tobą w swoistą odmianę pinballa - jak na którąś wpadniesz, odbije cię kilka albo i kilkanaście razy. Co prawda działa to samo i na wrogów. Tu znów są zombie. Niszcz ich zaklęciem Meteor, zanim zdołają się do ciebie zbliżyć. W północno-zachodnim rogu komnaty jest dźwignia, która odsłania ci ukryte schody ku północnemu wschodowi.

Na następnym poziomie trafisz do kwadratowej sali z korytarzem wiodącym na północny wschód. Idź, skręć w prawo i wejdź w widoczne drzwi. Wstąp na teleport i pokonaj kolejnego czerwonego Nekromantę. Produkują ich tu z formy, czy co? Kiedy go zatłuczesz, ściana ustąpi i pozwoli ci przejść ku kolejnemu teleportowi.

Wróciwszy do komnaty, w której zacząłeś, powinieneś pobiec ku północnemu wschodowi całą drogę do końca - gdzie natkniesz się na kilka paskudnie wyglądających promieni. Przejdź przez drzwi na południowym wschodzie i zabij Nekromantę, który się tu na ciebie zasadził. Otworzy ci to drogę do elewatora w głębi. Ruszaj do góry i idź dalej ku południowemu wschodowi, aż trafisz na zamknięte drzwi. Po obu stronach masz korytarze. Przejdź którymkolwiek do końca, aż przez okienko zobaczysz przycisk (czerwony, ten element gry jest stały, jak obecność niektórych polityków w polityce - choć może nie dotyczy to ich poglądów). Strzel w przycisk, co odryglu-je zamknięte drzwi.

Wróć do poprzednio zamkniętych podwojów i weź klucz (w postaci czerwonego posążka). Niedaleko stąd jest przycisk, który wyłącza promień zamykający ci drogę ku północy. Wróć do elewatora i zjedź niżej. Idź dalej ku północnemu zachodowi, aż trafisz na drzwi, do których poprzednio nie mogłeś wleźć - bo drogę zamykał ci promień.



Wlazłszy do środka, znów natkniesz się na promień, który omiata komnatę w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Na przeciwległym jej krańcu jest niewielka alkowa, w której siedzą (razem) dwa mechaniczne Golemy. Jak robią to Golemy, nie mam pojęcia, a ty też nie będziesz miał czasu, by się nad tym zastanawiać, bo wściekłe na to, że im przerywasz słodkie tête-à-tête, Golemy rzucają się zajadle na ciebie. Trudno, musisz je zabić (Stun, a potem Fist of Vegenance), bo strzegą wyłącznika, który pozbawia zasilania północno-zachodni promień warujący, a ty musisz przejść przez drzwi. Kurczę, przecież prościej byłoby się przeczołgać spodem! Przejdź przez drzwi i podejdź po schodach.

W kolejnej komnacie jest przełącznik, który otwiera północno-zachodnią ścianę. W rogach znajdują się sekretne panele, które łatwo pomogą ci wygrać następną bitwę. Zabij czerwonego Nekromantę i przejdź przez drzwi znajdujące się za nim. W sąsiednim pomieszczeniu jest jeszcze jeden Nekromanta (co jest, trafiłeś chyba do zatoki czerwonych świń, czy co?). Po zamordowaniu i tego zobaczysz teleporter.

Po przejściu przez teleport znów trafisz do komnaty, strzeżonej przez mechanicznego G. Obok teleportu jest niebieski klucz (posążek). Wróciwszy tam, gdzie zaczynałeś, podejdź do dwóch ostatnich promieni. I wstaw na miejsce oba posążki - niebieski i czerwony (wyjmij je z kieszeni). Promienie znikną.

Przeszedłszy przez jedno z wejść ku północnemu zachodowi, trafisz na parę przełączników i dwóch czerwonych strzegących dostępu do nich. Ruszywszy przełączniki, otworzysz północno-wschodnią ścianę. Podejdź po schodach. Teraz trzeba ci przebiec pomiędzy kilkoma promieniami - ale zaraz potem musisz pokonać kolejnych (teraz czterech) czerwonych. Dwóch z nich zaczyna przy elewatorze wiodącym w dół. Na dole musisz pokonać złego czarnoksiężnika i jego Posoch Sił Natury. Kiedy go zabijesz, otworzy się ściana na północnym zachodzie. Podejdź korytarzem wśród kolumn.

W kolejnej komnacie posadzkę omiatają cztery promienie - można je powyłączać czterema dźwigniami na posadzce. Wyłączywszy je, zobaczysz piątą dźwignię - ale gdy ją ruszysz, wyskoczy kilku natrętów. Możesz ich załatwić włączając ponownie niektóre z zabójczych promieni. Załatwiwszy wszystkich wrogów, odkryjesz kolejną dźwignię na północnym zachodzie... i wreszcie możesz wejść do sanktuarium Hekuby.

Znajdziesz tu sferę i dołączysz ją do Posocha. Hekuba rozkaże swoim sługusom, by rzucili się na ciebie kupą - ale twoja nowa broń jest skuteczna jak broń kosiarza w czerni.

Przebij się ku północnemu wschodowi. Posoch od czasu do czasu trzeba naładować magiczną energią - wystarczy w tym celu podejść do kryształu mana. Hekuba zwieje przez teleporter - dziarsko ruszaj za nią.

Rozdział 11.

Ostatnia reduta Hekuby

Kapitan - znów drań nie pokazuje nosa - podbechtuje cię, byś dokończył sprawę i załatwił Hekubę. I tak nie masz wyjścia, więc bierz się do dzieła.

Znajdziesz tu dość osobliwą kombinację sal i miejsc znanych ci skądinąd. Leży tu sporo rozmaitych ksiąg czarów - najbardziej przydatne są zaklęcia: Blink (które błyskawicznie przenosi cię gdzie indziej - co prawda nie sposób przewidzieć, dokąd trafisz) i Tag (to z kolei przykleja wrogowi magiczny znacznik - widoczny na mapce, ujawniającej się po naciśnięciu klawisza Tab). Hekuba jest niemożebnie twarda - ale się nie dawaj. Ustaw w wąskich przejściach kilka pułapek Obliteration. Gdy przestanie drwić i cię gonić, a zacznie uciekać, to znak, że mięknie. Nie popuszczaj i goń za nią. Używaj też zaklęcia Głuszek (Stun), by ją oszołomić i unieruchomić.

W końcu ją pokonasz - i zostaniesz przeniesiony do swej przyczepy kempingowej, gdzie twój bohater wyląduje z uśmiechem przypominającym ten, jaki miały dzieci z Bullerbyn po zabawie na strychu.

Koniec

El General Magnifico

100% instrukcja do gry **Big Race U.S.A.**

CD-ACTION
Nr 12/2000 (34)
Grudzień 2000
ISSN: 1428-884X
INDEX: 343102
www.actionplus.com.pl

Action PLUS®

PC PSX N64 TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,99 zł

Gift

Życie w świecie gier komputerowych nie jest wcale proste, ale dzięki naszej solucji i uzupełniającym ją kompletem map problemy z uwolnieniem swej komputerowej muzy przejdą do historii!

Big Race U.S.A.

Instrukcje

nternational Rally Championship

Tipsy

Solucje

Gift
Baldur's Gate 2
Metal Gear Solid
Star Trek: Elite Force
Sanity: Aiken's Artifact
Blair Witch Project vol. 1

Poradnik

Kiss: Psycho Circus

Pełna wersja okładki *(i nie tylko!)* w najnowszym **Action Plusie**

ciąg dalszy ze str. 18

A jak wyglądały fakty? Owszem, wspomniany wypadek miał miejsce, ale to był POJEDYNCZY WYPADEK (tj. takie rzeczy nie zdarzają się w każdym japońskim filmie animowanym, a w tym miały miejsce tylko raz i to był czysty PRZYPADEK), natomiast osławiona seria niebezpiecznych błysków jest nie bardziej niebezpieczna niż nadmierne przesiadywanie przez telewizorem czy monitorem komputera - a poza tym ma miejsce tylko i wyłącznie w systemie NTSC (dla jasności - w polskiej telewizji wykorzystywany jest system PAL, a ponadto sekwencja potencjalnie (!) niebezpiecznych błysków została usunięta z wersji, którą można obejrzeć poza Japonią).

Oczywiście o tych "drobiazgach" prawie żadna z szukających taniej sensacji gazet nie wspomniała, bo i po co. Wniosek był prosty: japońskie bajki są niebezpieczne dla życia - nie można sobie wymarzyć lepszego (i bardziej paranoicznego) tematu. A jaki był efekt tej całej afery? Serial stał się sławny na całym świecie. Anime to trafiło do setek kanałów TV, a że przy okazji okazało się, że jest bardzo miłą i zrealizowaną z polotem opowieścią opartą na równie atrakcyjnej grze (za którą dzieciaki przepadają), młodzi widzowie natychmiast zakochali się w sympatycznym żółtym monsterku zwanym Pikachu (czytaj: pikaciu). Ot i mamy jeszcze jedno potwierdzenie teorii, że nic lepiej nie wpływa na dobrą sprzedaż produktu niż porządny skandal.

Pokemon ruszył w świat. W czasie, gdy seria telewizyjna zdobywała sobie coraz większe grono zwolenników, rynek został zasypany gadżetami nawiązującymi do serii - istny raj dla fanów. Oczywiście pojawiły się komiksy, karty wraz z całym systemem karcianym opartym na świecie Pokemona, maskotki (dostępne już w naszych sklepach), koszulki (jak wyżej), plakaty, książki i masa innych różności. Świat zwariował na punkcie żółtego potworka. Oczywiście, przy gorączce tych rozmiarów można się spodziewać wszystkiego, a zatem producenci serialu natychmiast zostali zasypani przez "stróżów moralności" oskarżeniami o wszystkie nieszczęścia tego świata, no, chyba tylko oprócz rozsiewania kokluszu. Tak czy owak, nie przeszkodziło to naszemu bohaterowi w dalszym pięciu się na szczyty list przebojów...

Do dnia dzisiejszego powstały dwie serie telewizyjne (pierwsza z nich właśnie emitowana jest w telewizji Polsat) oraz dwa filmy kinowe: "Pokemon the First Movie" (składający się z dwóch historii: "Pikachu's (Summer) Vacation" oraz "Mewtwo Strikes Back" - premiera w polskich kinach: 9 lutego 2001 roku) oraz "Pokemon the Movie 2000" (podtytuł: Pokemon X - Revelation Lugia) - najnowsza produkcja kinowa z tej serii, której premiera na Zachodzie miała miejsce w lipcu 2000 roku.

Pokemon

Produkcja: Nintendo
Liczba odcinków pierwszej serii TV: 105
Liczba odcinków specjalnych: 2
Filmy kinowe: Pokemon the First Movie, Pokemon the Movie 2000
Emisja serii TV w Polsce: Polsat

Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej na temat Pokemona, przeczytać ciekawe artykuły, zdobyć plakat ze swoimi ulubionymi bohaterami oraz poznać inne ciekawe produkcje japońskich animatorów, zapraszamy do magazynu KAWAII, dostępnego w Empikach na terenie całego kraju.

Magazyn Kawaii

www.kawaii.com.pl
(wpadnij do Chat Roomu!)
kawaii@kawaii.com.pl
(napisz, odpowiemy na każde pytanie!)

Pokemon © Satoshi Tajiri/Toshihiro Ono/Nintendo

MAGIX

mp3 studio

dobra cena • dobra cena • dobra cena
89 zł

profesjonalna polska wersja językowa
PL
CODA

„Magix opanował rynek programów muzycznych. Prostota obsługi i wiele funkcji – to znajdziesz w każdym z produktów. MP3 Maker jest po prostu kolejnym, bardzo dobrym narzędziem – teraz dla MP3"

Click nr 18, ocena: 5/6

Dzięki MAGIX MP3 MAKER odgrywanie i tworzenie plików MP3 jest proste jak dziecinna zabawka. Po prostu ściągnij pliki muzyczne z Internetu (lub zgraj ścieżki ze swoich audio CD), utwórz swoją listę odgrywania i wypalaj płyty – Twoja mega kompilacja przebojów jest gotowa!

Dołączony do programu Edytor Muzyki pozwala nawet na importowanie i oczyszczanie starych nagrań analogowych, np. z taśmy magnetofonowej czy płyty winylowej. Używając profesjonalnego enkodera MP3 możesz szybko zamienić wszystkie swoje nagrania na format MP3 – w dowolnym celu. Twórz pliki dla Internetu, na imprezę lub do archiwum – wszystko to w MAGIX MP3 MAKER jest banalnie proste!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: **(0 22) 865-35-50**
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce.
Do każdej gry niespodzianka gratis.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zbronione.

Kalejdoskop WWW

Witajcie w nowej formie Kalejdoskopu WWW, która pozwoli nam na opisanie większej liczby najlepszych WWW, jak i zapewni nam comiesięczną obecność na łamach CD-Action. W tym wydaniu podzieliłem strony na różne kategorie, mam nadzieję, że dzięki temu wszystko stanie się bardziej czytelne. Jak zawsze namawiam was też na przesyłanie nam linków znalezionych i wyszperanych przez was z gąszczu informacji oplatających sieć. Mój mail (blood@go2.pl) jest gotowy na przyjęcie wielu zgłoszeń.

PS Niestety z tego numeru "wypadły" linki od czytelników na skutek pewnego "zamieszania". Ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło - zaległe, jak i najnowsze linki opublikujemy w następnym Kalejdoskopie.

bl0/KszQ/WT ~[L.B.@Nookie - da rule da man]&

STRONY O DIABLO

Ostatnimi czasy coraz więcej na sieci mówiło się o drugiej części diabelka. A kiedy już go wydano... cóż - nawet poważne serwisy informacyjne o tym wspomniały, a strony WWW mu poświęcone powstawały (i nadal powstają) w liczbie kilkudziesięciu na dzień. Oprócz stron, popularne stały się różnego rodzaju fora, listy dyskusyjne, na których gracze wymieniają się swoimi doświadczeniami. Jedną z najpopularniejszych polskich grup dyskusyjnych o D2 jest bez wątpienia ta, którą można znaleźć na serwerze news.cavern.com.pl/

www.valhalla.com.pl/diablo2

Diabelskie Wersety. Jedna z najlepszych polskich stron traktujących o D2. Oprócz prawie że codziennej porcji newsów, możemy także zapoznać się z Questami, które mamy wypełnić w D2, z postaciami, którymi przyjdzie nam kierować, a także z różnego rodzaju stworami, z którymi skrzyżujemy miecze. Oczywiście to nie wszystkie atrakcje tego serwisu. Szczególnie polecam bardzo dobrze opracowaną galerię unikatów.

/////

diablo2.cdprojekt.com

Karczma Diablo2 - oficjalna polska strona D2. Site może się pochwalić największą ilością newsów spośród wszystkich polskojęzycznych stron. Jeśli masz klan D2 i szukasz odpowiedniego serwera na swoją witrynę - Karczma wydaje się bardzo dobrym wyborem. Dotychczas na serwerze CDP swoje WWW otworzyło już ponad 30 polskich klanów D2. A na samej stronie, oprócz już wspomnianych newsów - opis postaci, potworów, uzbrojenia, Gemów, Questów oraz wywiady, spis graczy, lista dyskusyjna, download itp.

Żeglowanie w sieci

Dzisiaj, przecząc internetowemu przysłowiu, odłożymy deskę surfingową, a zaczniemy żeglować po, a raczej w sieci.

Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

Sport powrzechnie znany jako żeglarstwo regatowe/profesjonalne, podobnie jak większość sportów wymagających poważnych nakładów finansowych, jest wyjątkowo słabo rozwinięty w Polsce. W praktyce, jako kraj liczymy się jedynie w klasie Finn oraz Micro. Nie jest to wiele, a zapewne wielu początkujących żeglarzy lub też wyłącznie obserwatorów żeglarstwa, zechciałoby spróbować swoich sił jako skipperzy na jachtach potężniejszych niż, aż za bardzo popularnych na polskich akwenach, 5-6 metrowcach. Jak zwykle, z pomocą przychodzi TP S.A. ;) oraz internet.

Strony o tematyce żeglarskiej, których rozwój dodatkowo spotęgował tegoroczny Puchar Ameryki, prezentują naprawdę wysoki poziom merytoryczny, techniczny, oraz, co ważne, niespotykanie wysoki transfer. Rozmnożone jak grzyby po deszczu witryny oferują żeglarzom naprawdę wiele, począwszy od informacji technicznych (większość syndykatów, które dały o sobie znać podczas Louis Vuitton Cup, ma swoje witryny, gdzie przedstawione są szczegółowe specyfikacje oraz ciekawostki dotyczące konstrukcji ich jachtów), poprzez sklepy z gadżetami, ciuszkami i bajecznie drogimi zegarkami, skończywszy na naprawdę znakomitych, rozbudowanych i darmowych symulatorach żeglarskich. Poniżej skoncentruję się na tych ostatnich, oraz podam po kilka użytecznych linków z pozostałych kategorii.

Symulacja

http://www.louisvuittoncup.com
http://www.virtualskipper.com

Virtual Cup oraz Virtual Skipper to dwa najważniejsze i najlepsze symulacje regat dostępne w sieci. W obydwu przypadkach mamy przede wszystkim do czynienia z symulacją klasy America's Cup, średnią grafiką oraz głównym akcentem położonym na tryb multiplayer.

Virtualny Puchar

Virtual Cup to pierwszy sim, z jakim miałem przyjemność się spotkać. Oferuje w zasadzie wszystko, czego oczekuje przeciętny skomputeryzowany sternik - dokładną analizę prędkości jachtu, wskaźnik nachylenia względem wiatru oraz możliwość wybierania i luzowania żagli (do dyspozycji fok, grot oraz spinaker). Na pierwszy rzut oka wydaje się to ubogie, jednak w praktyce w zupełności wystarcza. Nie można przecież w symulacji, będącej tylko i wyłącznie sprawdzianem umiejętności taktycznych, zakładać z góry błędów załogi lub komplikacji technicznych na jachcie. Jedynym widocznym minusem jest wiatr stały, tzn. mimo że siła i (minimalnie) kierunek wiatru czasami się zmienia, na każdym miejscu mapy wartości te będą takie same. Gra trochę na tym cierpi, ponieważ grający przestaje rozumieć sens obecności nawigatora na każdej łódce. Audiowizualia Virtual Cup są doskonale dopasowane do wymagań typowego gracza - ładne, aczkolwiek bez przesadnego rozmachu. Dzięki temu grać można już na naprawdę słabym sprzęcie, rzędu P133. Na pochwałę zasługują jednak odgłosy miotania się żagli podczas zwrotów - każdy, kto choć raz siedział na jachcie, rozpozna ten charakterystyczny "łomot". Wspomniałem wcześniej o zaawansowanym trybie multiplayer. No, może określenie "zaawansowane" na jedną możliwość rejsu (1 na 1) i praktycznie zero możliwości konfiguracji gry to zbyt wiele, jednak z pewnością jest on godny uwagi, za sprawą ogólnoświatowego rankingu najlepszych skipperów odwiedzających serwery VC. Ciekawe jest też, że podczas gry nie napotkamy absolutnie żadnych lagów czy opóźnień (zakładając, że jesteśmy połączeni na średnią krajową prędkość w TP S.A.!). Znakomicie wpływa to na miodność rozgrywek. Poza wspomnianymi, gra ta, podobnie jak omówiona poniżej, ma zasadniczy warunek, by można było się nią cieszyć w pełni - trzeba umieć żeglować na przyzwoitym poziomie. Zakładając, że człowiek uczy się całe życie, w chwili rozpoczęcia zabawy musimy znać podstawy żeglarstwa (chociażby pod jakim kątem ustawiać się do wiatru i jak do tego odnieść luzowanie/wybieranie żagli), komputer sam postara się wyrobić u nas pierwsze zarysy taktyki na wodzie. Osobiście Virtual Cup podobał mi się najbardziej. Możecie ściągnąć go za darmo ze strony www.louisvuittoncup.com. Plik zajmuje ok 3,5 Mb, jednak ze względu na niesamowity, jak na warunki normalnych połączeń Polska-USA, tranfer, warto pokusić się o jego download.

Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj .net

Virtualny Sternik

Strona, na której znaleźć można bezpłatne demo (oraz oczywiście ofertę zakupu pełnej wersji) gry Virual Skipper naprawdę zasługuje na pochwałę. Nie dość, że jest cała napakowana niezłą grafiką, to całość wczytuje się tak szybko, że większość stron z Polski może pozazdrościć jej transferu. Mniejsza jednak o to, najważniejsza jest gra, którą możemy tam znaleźć, czyli Virtual Skipper. VS o tyle łatwo porównać do omawianego powyżej konkurenta, że oferują bardzo podobny wyścig - typowy 1 na 1 z Pucharu Ameryki. Niestety, realizm Skippera pozostaje daleko w tyle za poprzednikiem. Mamy tu co prawda nowość - wiatry wzbogacone o szkwały i miejscowe flauty, jednak kontrastuje to z absurdalnie małymi możliwościami trymowania jachtu - żagle możemy ustawić tylko w dwóch pozycjach: wybrane na bajdewind lub odpuszczone na fordziaka. Bardzo zubaża to rozgrywkę, ponieważ wraz ze zmianą kursu nie możemy także doregulować żagli, a co za tym idzie - tracimy na prędkości. Innym mankamentem realizmu gry jest umieszczenie w niej... wysp. Nie wiem, kto to wymyślił, ale jakoś nie zauważyłem, aby w Americas Cup jachty tonęły po uderzeniu o przybrzeżne skały. Niedoskonałości realizmu mają oczywiście także i swoje jasne strony - gra, bardziej od poprzednika, nadaje się do pogrania przez nie wtajemniczonych w tajniki żeglarstwa. Jest więc godna polecenia przede wszystkim właśnie początkującym, bardziej zaawansowani i wprawieni żeglarze z pewnością zakosztują więcej przyjemności z grania w Virtual Cup. Oprawa graficzna dystansuje konkurencję na kilometr, oferując doskonałe modele jachtów oraz postacie załogi biegające po nich. Całość wygląda bardzo obiecująco, jednak ma też zasadniczą wadę - zwiększa wymagania sprzętowe, przez co można zapomnieć o krótkiej partyjce np. w pracy, na służbowym Pentium 133. Podobnie jak poprzednik, VS nadaje się do pogrania praktycznie tylko w trybie multiplayer, który oferuje znowuż podobne opcje - liga, statystyki, duele... Wszystko to fajne, ale stałe łącze w domu byłoby mile widziane.

Internetowi żeglarze mają szerokie pole do popisu, zwłaszcza, że na serwerach wspomnianych gier można spotkać prawdziwych profesjonalistów. Co prawda, z Polakami jeszcze nie miałem przyjemności się ścigać, ale liczę, że po przeczytaniu tego artykułu, wielu amatorów żeglarstwa postanowi spróbować swych sił w wirtualnych regatach, do czego oczywiście serdecznie zachęcam.

PS.Virtual Cup to całkowity freeware, a za pełną wersję Virual Skipper (z naprawdę dziesiątkami znakomitych opcji) trzeba zapłacić 45$. □

101

stron WWW
które MUSISZ poznać

znajdziesz w *grudniowym* wydaniu

magazynu .net

Grudniowy .net® to także:

- Felietony Tomasza Raczka i Briana Scotta

- Rozmowa z Kayah o Internecie i nie tylko
- Rady, dzięki którym Twoją witrynę odwiedzać będą tłumy
- Instrukcja instalacji Linuxa
- Opisy najnowszego sprzętu, oprogramowania i książek
- Muzyka, gry, film, sport, motoryzacja - najciekawsze aktualności z Internetu

Kalejdoskop WWW

www.d2realm.com

Diablo || Realm. WWW o D2, która głównie skupia się na dostarczaniu sporej ilości ciekawych newsów (o czym zresztą informuje nas podtytuł strony - "Diablo 2 News and Information"). Strona nie jest zbytnio przeładowana grafiką, a i tak nie można jej nic w tej kwestii zarzucić: pomimo ubogiej oprawy prezentuje się bardzo ładnie i spełnia swoje zadanie - wali nam prosto w twarz informacje o nowych patchach, klanach, projektach i innych ciekawostkach związanych ze światową sceną D2.

/////

www.yeggs.com

Yegg's Tavern. Strona będąca swego rodzaju wielkim zbiorem informacji, poradników przydatnych do gry w D2 - spisy broni, opisy używania kostki, screeny unikatów. Nieciekawa graficznie, ale pod względem info jest okej. Szkoda tylko, że to wszystko jest po angielsku i nie wszyscy zainteresowani będą mogli się zapoznać ze zgromadzonym tutaj materiałem. Chociaż minimalna znajomość ENG w obecnych czasach jest wręcz wymagana od każdego...

STRONY O FILMACH

www.aliens.bilbo.com.pl

Strona Ciacha o Obcym. Każdy chyba zna serię, w której to dzielna Ripley natrafia na coraz to nowsze gatunki Obcych. Bez wątpienia większość osób, które czytają ten tekst, za najlepszą część uznaje "Aliens". Opuszczona kolonia, grupka marines, paru cywilów i setki obcych. Co tutaj więcej smęcić - klasyka, film, który po dziś dzień nie stracił nic ze swojego klimatu. Opisywana strona głównie zajmuje się właśnie drugą częścią serii, ale o innych odcinkach także usłyszymy. Jej działy to: charakterystyki postaci występujących w filmie, opisy stadium rozwoju obcego, galeria, pliki wideo i muzyczne, faq, opisy gier (BARDZO obszerny dział), które mają cokolwiek wspólnego z sagą, download i wiele innego stuffu, który przykuje nas do ekranu na parę ładnych godzin (ja, większość informacji czytając "łepkami", spędziłem na stronce ponad 3 godziny). Pomimo średniego designu strony i błędów ortograficznych/literówek nie mam nic do zarzucenia temu serwisowi. Strona robiona przez prawdziwego fana dla fanów. Polecam!

/////

mIRC-owe triki...

....i nie tylko! :)

Z poprzedniej edycji mIRC-owego poradnika dowiedzieliście się, jak rozpocząć swoje przygody z IRC-em. Dzisiejsza część ma za zadanie jeszcze bardziej przybliżyć wam realia "pogawędkowego świata". Tak więc wrzućcie piąty bieg i gaz do dechy... Ruszamy!

Raziel (Blue East Software)

A co dokładnie dziś będziemy robić? Nie wiesz? Spójrz na tytuł, jest on wystarczająco wymowny... A no wiiidzisz, dziś zajmiemy się mIRC-owymi trikami ("i nie tylko" - jak widnieje w podtytule :)). Ale co właściwie kryje się pod słowem "trik mIRC-owy"? Otóż trikiem jest wszystko to, czym możemy na IRC-u zadziwić innych :). Jeśli zaczniesz używać takowych sztuczek - nikt już nie będzie miał prawa nazwać cię "newbie" albo "lamą" (oczywiście pod warunkiem, że triki te będą stosowane we właściwym miejscu i czasie). Dobra, koniec wstępu! Przechodzimy do sedna sprawy.

ALIASES

I tu pojawiło się nam nowe pojęcie - aliasy. Do czego one służą? Ano do optymalizacji pracy w mIRC-u. Standardowo mIRC ma w sobie wbudowany jeden aliasowy skrypt (skrypt to zbiór np. aliasów), lecz delikatnie mówiąc - jest on bardzo skromny. Spróbujmy więc wzbogacić go o nowe przydatne polecenia. W tym celu włącz mIRC-a i wciśnij lewy Alt+A. Pojawi się nowe okienko o dziwnej treści :). U góry tego okna widnieje pięć zakładek. Najpierw zajmiemy się pierwszą. Co w niej widzimy? Jakieś dziwne ciągi znaków :). Weźmy pod lupę jeden z nich: **/op /mode # +ooo $$1 $2 $3**

Cóż on właściwie znaczy? Do czego służy? Co to za dziwne znaki? Spokojnie, po kolei :). Otóż każdy alias składa się z dwóch części: pierwsza mówi programowi, jakie jest słowo wywołujące dany alias (w tym wypadku jest to: /op). Druga natomiast część to ciąg poleceń, jakie zostaną wykonane po wywołaniu aliasa (tutaj: /mode # +ooo $$1 $2 $3). Popatrzcie na powyższy przykład. Słowo wywołujące wpisujemy w skrypcie zaczynając ZAWSZE od znaku /. Alias ten służy do nadawania statutu OP-a wybranym osobom (maksymalnie trzem naraz). Omówmy więc po kolei każdy jego symbol. Pierwszą część (wywołującą) już omówiłem, więc przejdźmy do drugiej. Jak dobrze pamiętacie z mojego poprzedniego artykułu, OP-a dajemy komendą: **/mode #nazwa_kanału +o ksywka**

Natomiast alias ten skraca nam tę komendę do następującej postaci: **/op ksywka**

Sami zapewne widzicie, że w drugim wypadku znaków do wpisania jest o wiele mniej, co oczywiście ułatwia nam wykonywanie tej czynności. Wracając do symboli naszego aliasa... Znaczek # oznacza kanał (pokój), na którym obecnie przebywamy, tj. jeśli w oknie mIRC-a mamy otwartych kilka kanałów, to komenda ta zostanie zastosowana na tym, którego okno jest w danym momencie aktywne. Ufff... mam nadzieję, że to rozumiecie :). Znak +ooo oznacza trzy osoby (lub mniej), którym chcemy nadać statut OP-a. I teraz najważniejsze: mamy tu trzy nowe symbole: $$1 $2 i $3. Każdy z nich odpowiedzialny jest za kolejną ksywkę, którą podajemy przy wywoływaniu aliasa, czyli odpowiednio: za pierwszą podaną odpowiedzialny jest symbol $$1, za drugą $2, a za trzecią $3. Łapiecie już :)? Dobra, ale mamy tu jeszcze jedną rzecz do wyjaśnienia: dlaczego symbol pierwszy ma podwójne $, czyli $$1... Już mówię. $$ daje programowi warunek, iż alias może być wykonany TYLKO wtedy, gdy parametr $$1 zostanie podany... Heh, nie wiem, czy mnie dobrze zrozumieliście, więc kolejny przykładzik - ot taki banalik :): **/j /join #$$1**

Warto zobaczyć

www.irc.iq.pl
www.ko.pl
priv4.onet.pl/war/ircfun
free.polbox.pl/r/rapman
www.techno.pl :)

Uwaga: na końcu aliasa powinno być jeszcze $2 - ale ten element na razie nie będzie nam potrzebny (dotyczy m.in. KEY-a). Ci, którzy zrozumieli alias z OP-em, z tym nie powinni mieć większego problemu, lecz pewnie nie wszyscy jeszcze wiedzą, o co tu biega. Tak więc tłumaczę: alias wywołujemy poprzez wpisanie w linii komend mIRC słowa /j. Wtedy program wykona następującą czynność: /join #$$1. Widzimy jednak, że alias trzeba wywołać z parametrem. Mówię "trzeba", gdyż zastosowano tu symbol $$ (czyli $$1), który zakazuje wykonywania aliasa (pomimo jego wywołania) w przypadku braku parametru $$1. Aha, w tym wypadku znak # przed symbolem $$1 (#$$1) informuje program, że parametrem jest nazwa kanału. Kolejny alias (może go nie być w zakładce ALIASES!): **/hop /part # | /join #$$1**

W tym przykładzie mamy nowy element - pionową kreseczkę |. Do czego ona służy? Otóż ta kreska umożliwia nam zastosowanie w jednym aliasie kilku komend naraz. W tym celu wystarczy za jej pomocą oddzielić od siebie każde z poleceń. Powyższy alias służy do "skakania" pomiędzy kanałami. Powiedzmy, że jesteś obecnie na kanale #wroclaw. Jeśli wpiszesz teraz w linii komend następujący ciąg znaków: /hop gadanie - zostaniesz przeniesiony z kanału #wroclaw na kanał #gadanie. Proste, nie? Dobra, pora stworzyć coś samemu. Spójrzcie na poniższy przykładzik:
/mow /say # $?="Co chcesz powiedzieć?"

W tym aliasie pojawił nam się nowy sposób określania parametru: $$?="TEKST". Spróbujcie wywołać go "na sucho" (bez połączenia z IRC-em - komendą /mow). I co widzimy? Otóż pojawiło nam się małe okienko zatytułowane "Co chcesz powiedzieć?", zawierające małe pole tekstowe, w którym musimy wprowadzić żądany tekst. Następnie wciskamy przycisk OK lub klawisz Enter. Jeśli jesteśmy połączeni z serwerem IRC, nasz tekst pojawi się na kanale, który w danej chwili mamy aktywny.

Myślę, że - jak na początek - tyle wystarczy z zakresu tworzenia prostych aliasów. Pamiętajcie, że przy ich tworzeniu korzystać możecie ze wszystkich standardowych komend mIRC-a (część z nich omówiłem w artykule "Vademecum IRC-maniaka" w CDA 6/2000). W dalszej części artykułu poznacie kolejne elementy tworzenia skryptów, które w połączeniu z aliasami stworzą zabójczą mieszankę - dzięki niej napiszecie wymarzony skrypt :).

REMOTE

Hmmm... jak by wam tu wytłumaczyć, co to remote... Może tak - o ile aliasy musimy wywoływać wpisując słowo kluczowe, o tyle remote wywołuje się samoczynnie... Żeby wam to lepiej wyjaśnić, mały przykładzik...
on 1:TEXT:witam:#gadanie:/msg $nick Witaj na naszym kanale #gadanie!

Jak on działa? Już mówię... Otóż po wpisaniu powyższego ciągu znaków do zakładki REMOTE (lewy Alt+R) i po wejściu na kanał #gadanie każdy, kto od tej pory powie na tym kanale "witam", dostanie od ciebie na private (szeptem) następującą wiadomość: "Witaj na naszym kanale #gadanie!". Teraz może co nieco na temat samej budowy tego remote'a. Pierwsza część (do pierwszego dwukropka) oznacza: "on" - z ang. NA, określa,

music maker generation 6

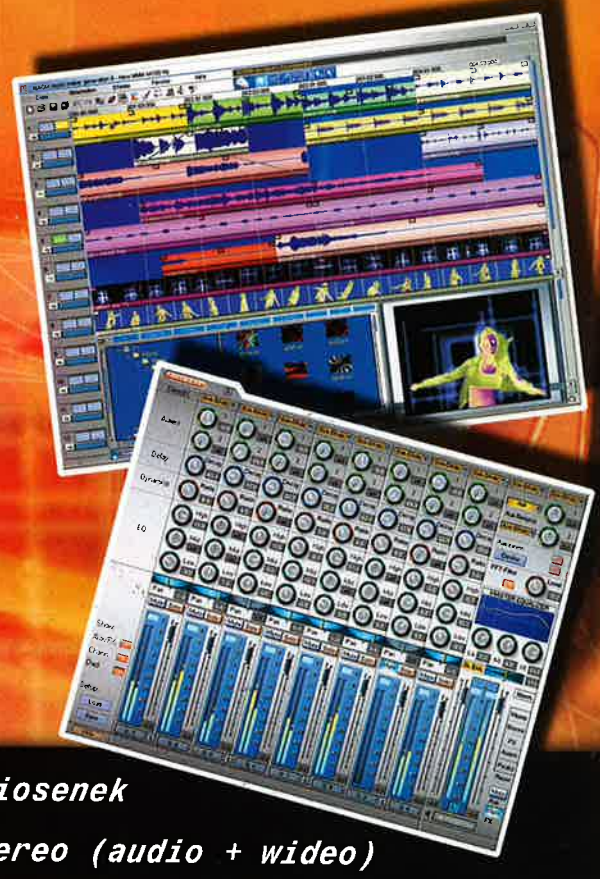
MAGIX

dobra cena • dobra cena • dobra cena • 99 zł

3CD

profesjonalna polska wersja językowa PL CODA

Twoja kreatywność nie ma granic!



> Czarodziej Piosenek
> 48 ścieżek stereo (audio + wideo)
> 6 wirtualnych instrumentów + funkcja karaoke
> Kontroler Wideo + funkcje internetowe
> 2100 nowych dźwięków + pliki wideo na 3xCD

MAGIX

CODA

Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Do każdej gry niespodzianka gratis.

Bez granic – Magix Music Maker Generation 6 oferuje Ci wszystko, czego potrzebujesz, by produkować muzykę i towarzyszące jej wideo-klipy. Wybierz dowolny muzyczny styl i twórz piosenki za pomocą wirtualnych instrumentów i efektów. Następnie za pomocą specjalnego Wideo Kontrolera zmiksuj swój wideoklip z animacji i różnorodnych obrazków dołączonych do programu. Do wykorzystania wszystkiego, co oferuje Internet, wystarczy kilka przycisków. Możesz nawet umieszczać swoje utwory na specjalnej stronie WWW Magixa. Wejdź na szczyt listy przebojów!

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Kalejdoskop WWW

www.jamesbond.stopklatka.com

James Bond agent 007. Czy komuś trzeba przedstawiać tego gościa? Grali go już m.in. Sean Coonery, Roger Moore, Pierce Brosnan. "Oficjalnych" części pojawiło się aż 19, a następne są kręcone w odstępie 2-3 lat. Na stronie, która tym razem jest punktem naszego zainteresowania, możemy zapoznać się z sylwetkami aktorów występujących w serii, dowiedzieć się, kto jest autorem tematu muzycznego z danego filmu czy nawet poczytać nieco o ulubionym trunku 007 - Martini. Ciekawa strona, prawie pozbawiona grafiki, ale za to zawiera sporo informacji na temat filmu.

/////

www.infofilm.pl

Portal filmowy - Infofilm. Ostatnimi czasy namnożyło się polskich portali (redakcji Kalejdoskopu najbardziej przypadł do gustu portal YoYo, dzięki swojej kontrowersyjnej kampanii reklamowej). Ale tak chyba jest lepiej - im więcej portali, tym będzie większa walka o klienta. Cieszy też to, że oprócz portali "ogólnych" powstają portale wyspecjalizowane w jednej dziedzinie bądź skierowane do specyficznej grupy odbiorców (np. xcom - portal młodzieżowy). Infofilm jest portalem piszącym, zajmującym się filmami. Strony serwisów są wykonane bardzo ładnie, z dbałością o szczegóły, a informacjom tam zawartym raczej nie można nic zarzucić. Znajdziesz tutaj m.in. specjalny kącik dla dzieci, opis szkół filmowych, adresy dystrybutorów, zapowiedzi i recenzje nowych produkcji, zaproszenia na imprezy, festiwale filmowe itd.

/////

www.modrzew.iq.pl

Monty Python. A teraz coś z zupełnie innej beczki - ekhem, o tym, że angielski humor jest bardzo specyficzny, nie muszę mówić tym, którzy przynajmniej raz oglądali któryś z odcinków "Monty Pythona" lub jakiś film tej grupy ("Święty Graal", "Żywot Briana", "Sens Życia") albo czytają AR;). Na tej stronie WWW znajdziemy historię grupy, skecze, filmy, no i parę innych goodies. Rzecz warta uwagi dla kogoś, komu MP naprawdę się podobał... bo chyba już wiecie, że angielski humor jest specyficzny? :)

/////

www.mis.canpol.pl

"Miś" - arcydzieło Stanisława Barei. No dobra, wiecie, czym jest ten miś? Ten miś jest... hm, to już nie te czasy na wypowiadanie takich kwestii. Ale film do dziś ogląda się z przyjemnością -

że remote ten ma reagować (włączać się) NA COŚ (w tym wypadku NA TEXT). Heh, wiem. To trudne do zrozumienia (i do wytłumaczenia także :)). Obok "on" widnieje jedynka, oznaczająca tzw. access level, ale to już temat na inną okazję. Po pierwszym dwukropku musimy zdefiniować, na jaką czynność nasz remote ma się aktywować. W tym przypadku jest to TEXT. Po następnym dwukropku podajemy, po użyciu jakiego TEXT-u ma nastąpić uruchomienie remote'a (tutaj: witam). Dodatkowo obok wyrazu WITAM można zastosować gwiazdki (*witam*), aby remote reagował na wyraz WITAM wtrącony gdzieś w duuuży wyraz, np. "odWITAMinizowany" :). Rozumiecie chyba - owe gwiazdki oznaczają, że remote dodatkowo będzie wywoływany, gdy na kanale padnie wyraz WITAM z jakimiś "przylegającymi" do niego znakami. Po kolejnym dwukropku definiujemy kanały, na których nasz remote ma "wysłuchiwać" naszego magicznego WITAM :). Pamiętaj: aby remote działał poprawnie (lub w ogóle działał), MUSISZ przebywać na zdefiniowanych w nim kanałach! No i na koniec (po kolejnym dwukropku :)) ustalamy, co tak właściwie ma nasz remote robić (w tym wypadku: /msg $nick XXX). Teoretycznie stosować tu możemy wszystkie IRC-owe komendy (patrz chociażby CDA 6/2000 :>). Aha - jeśli nie wiecie, co oznacza tu identyfikator $nick, zajrzyjcie do następnego przykładu albo do MINIŚCIĄGAWKI na końcu artykułu - tam jest to wytłumaczone. Niom nic! Pewnie i tak połowa z was jeszcze tego nie skumała (nie jestem z zawodu nauczycielem - i dobrze :)), ale spoko - nie załamuj się! Przeanalizuj powyższy przykład jeszcze raz, ew. czytaj dalej, a być może w końcu wszystko stanie się jasne. Ale zanim przejdziemy do kolejnej aliasowej "zakładki", jeszcze jeden przykładzik dla lepszego zrozumienia magii remote...

```
on 1:JOIN:#:{
if ( $nick != $me ) { /msg $nick Zapraszam na
wspanialy kanal #gadanie ! }
}
```

Trzy powyższe linijki przedstawiają przykład klasycznego automessage'a. Od razu ostrzegam, iż jeśli będziesz go zbyt często stosował - możesz zostać zbanowany... Przydałoby się jeszcze wyjaśnić kilka nowych elementów, które tu wystąpiły. Zapewne zauważyliście, że zmienił nam się "warunek" wywołania remote'a. Jest tu nim JOIN. Oznacza to, że remote "włącza się", kiedy ktoś wejdzie na kanał, na którym my sami jesteśmy. Jeśli zechcemy ograniczyć działanie naszego amsg do konkretnych kanałów, należałoby te kanały wypisać zamiast znaczka # (po drugim dwukropku), np. #polska :). Drugą nowinką w naszym remote jest jego budowa, bowiem część wykonywana została w nim zapisana w "kolczastych" nawiasach, i to wcale nie ze względu na walory estetyczne, lecz po to, by pokazać wam, jak można zastosować kilka poleceń w jednym remote. Wygląda to zupełnie jak w Pascalu - z tą tylko różnicą, że tu owe nawiasy zastępują nam słowa BEGIN i END... Trzecią i ostatnią nowością w tym remote są warunki. Widzimy tu: IF (jeżeli) $NICK (nick osoby, która weszła na kanał) != (jest różny...) $ME (...od "mojego") to (i tu komenda /msg $nick XXX - w nawiasach). Pamiętajcie przy tym, że mIRC AUTOMATYCZNIE podstawia pod zmienne $nick i $me odpowiednie dane (więcej informacji na ten temat w MINIŚCIĄGAWCE :) na końcu artykułu). Myślę, że tyle na początek wystarczy. Przejdźmy więc do ostatniej mIRC-owej zakładki (USERS sobie na razie darujmy), zwanej...

VARIABLES

Tu nie będzie zbyt wiele tłumaczenia. Variables są po prostu zmiennymi, pod które możemy podstawiać litery i całe wyrazy, a także cyfry i liczby. Każda zmienna wygląda mniej więcej w ten sposób: %nazwa_zmiennej (za)wartość_zmiennej, czyli może to być np.: **%imie Mietek,** lecz także: **%punkty 4**. Proste, nie? :) Zawartość zmiennej definiujemy komendą: **/set %nazwa_zmiennej nowa_zawartość,** np. **/set %wynik 1**. Jeśli teraz zechcemy zwiększyć wartość zmiennej %wynik np. o 5, wpisujemy: **/inc %wynik 5** i gotowe... :) Pamiętajcie o MINIŚCIĄGAWCE, w której znajdziecie mnustfo :) dodatkowych informacji o wymienionych składnikach programowania w mIRC-u.

I na tym zakończymy dzisiejszą część mIRC-owej edukacji. Jednakże w najbliższym czasie spodziewajcie się kolejnej dawki z zakresu programowania (nie tylko w Pascalu! :)). W następnym odcinku wspólnymi siłami spróbujemy utworzyć skrypt kwizowy, który zapewni wam (jak i również jego uczestnikom) wiele godzin udanej zabawy...

MINIŚCIĄGAWKA

Podstawowe operatory (IF)

==	równa się
===	równa się (uwzględnia wielkość liter)
!=	nie równa się
<	mniej niż
>	więcej niż
>=	więcej niż lub tyle samo
<=	mniej niż lub tyle samo
//	jest wielokrotnością
\	nie jest wielokrotnością

Podstawowe identyfikatory

$me	- Twój własny nick
$nick	- nick osoby, na której została wykonana dana czynność (np. amsg)
$chan	- jak wyżej, tylko że dotyczy nazwy kanału
$null	- oznacza dosłownie "NIC" :)
$time	- czas podany w formacie gg:mm:ss
$date	- data podana w formacie dd:mm:rrrr

Więcej operatorów i identyfikatorów znajdziecie na stronie www.irc.iq.pl

I tradycyjnie kilka kanalików, które warto odwiedzić:

#cdaction - tu nie trzeba długo tłumaczyć - oficjalny kanalik czasopisma CD-Action :). Zawsze gorrrąca atmosfera, szczególnie w piątkowe popołudnia (w godzinach 14:00-16:00), kiedy to na kanale zawsze jest ktoś z redakcji. Jeśli chcecie porozmawiać na #cdaction o Pascalu (info dla maniaków qrsu Pascala!), wpadnijcie tam kiedyś kilkanaście minut po 22:00 (tańsza taryfa rulez! :)), a możliwe, że i mnie tam spotkacie :). Zapraszam!

#3nity - dopiero rozkręcający się kanalik #3nity zaprasza wszystkich, którzy lubią ostrą jazdę :). Będziecie tam mogli pogadać "na każdy temat", poprowadzić kwiza itp. Niom co tu dużo mówić - wpadnij, a zobaczysz, jak na #3nity jest cool :).

#gry - no i jeszcze jeden kanalik. Tym razem poświęcony wszelkiego rodzaju grom. Tak więc przygotujcie się na spotkanie z największymi maniakami komputerowymi :). Jednym słowem - fajna pogaducha!

#ko i #wapnet - Czy zastanawiałeś się kiedyś, "jak postawić własnego bota"? Z pewnością natrafiałeś na odpowiedź: "Potrzebujesz konta shellowego" - tylko co to jest i z czym to się je? I tu z pomocą przyjdą ci te dwa kanaliki, na których będziesz mógł porozmawiać z adminami serwera KO.PL (IRCnick: RAmbo8, Icek), na którym stawia się właśnie takie konta, boty itp. bajery. Jeśli chciałbyś wiedzieć o KO.PL coś więcej - zajrzyj na www.ko.pl. Ja powiem tylko tyle - tanio, fachowo i z kulturką, a to się przecież dzisiaj liczy, nie?

No i to już koniec :(. Mam nadzieję, że spodobało wam się to, co tym razem dla was przyszykowałem. Pamiętajcie - następnym razem ruszamy z pisaniem skryptu kwizowego! Co prawda nie będzie to wspaniały RedHead, lecz zwykły, spełniający wymagania każdego IRC-maniaka :) kwizik, przypominający z wyglądu i działania słynny teleturniej telewizyjny - Milionerów :). No więc jest chyba na co czekać :). Przy okazji powiemy sobie też co nieco na temat omijania niesłusznie danych nam banów itp. :). Hehe, narobiłem wam smaczku, nie? I dobrze... :). No, a teraz już żegnajcie - do zobaczenia na IRC-u! Na razie(!)!

colin | mcrae | rally | 2.0™

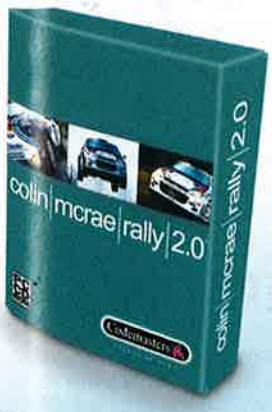
Realny jak nigdy dotąd

Poprawiliśmy osiągi,
dopracowaliśmy wygląd,
zwiększyliśmy moc
i stworzyliśmy ideał.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

Już w grudniu w polskiej wersji językowej w przystępnej cenie 99 zł.



• **Poprowadź najszybsze samochody rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie** - od Mini Coopera przez Mitsubishi Lancer do Forda Focusa. • **Zmierz się na najlepszymi kierowcami na 90 międzynarodowych trasach rajdowych oraz na terenie trzech nowych państw** - Kenii, Finlandii oraz Włoch • **Zagraj w nowy tryb zręcznościowy z wyścigami torowymi dla 6 samochodów**, który pozwoli Ci na jednoczesną grę dla dwóch osób na jednym komputerze z podzielonym ekranem • **Zupełnie nowy tryb turniejowy** z rozgrywką dla 1-8 graczy • **Weź udział w rajdowych mistrzostwach świata** z możliwością gry do 4 osób • **Realistyczne podpowiedzi pilota** pozwalające optymalnie pokonać każdą trasę • **Najnowsze rozwiązania graficzne** dzięki czemu gracz odnosi wrażenie jakby brał udział w prawdziwym wyścigu.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

www.codemasters.com

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters . "colin mcrae rally 2.0"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and / or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa, ul. Poznańska 9, tel. (0-22) 664 22 65; Biuro handlowe CD Projekt

Kalejdoskop WWW

Telewizja Polska serwuje nam go przynajmniej 2 razy w roku i nikt nie ma nic przeciwko temu. Na jednym z niewielu polskich WWW mu poświeconych ci, co JESZCZE nie widzieli Stanisława Tyma w roli prezesa klubu sportowego ("Łubudubu! Niech żyje prezes naszego klubu!") mogą zapoznać się z działem, w którym autor strony zawarł "słów kilka" o tym kultowym dziele. W dziale "Ludzie" - wiadomo. Oprócz tego dźwięki i zdjęcia z "Misia".

GRY KOMPUTEROWE

warcraft3.cdprojekt.com

Azeroth - Warcraft |||, oficjalna polska strona. Nadchodząca trzecia część Warcrafta budzi spore kontrowersje. Na początku autorzy (Blizzard oczywiście) ogłosili, że War3 nie będzie, tak jak poprzednie części, RTS-em tylko RPS-em (Roll Playing Strategy), a ostatnio... zmienili zdanie i powiedzieli, że jednak będzie to RTS... no i zrozum takich :P. Nie ma się co rozwodzić - jaki typ rozgrywki będzie reprezentował War3, przekonamy się podczas jego beta testów, a każdy wie, że z Blizzardem nigdy nic nie wiadomo (gdzie te obiecywane "areny" na bn w D2?!). Oficjalna polska strona War3 prezentuje się przepięknie - odnośniki do kolejnych działów są przedstawione na arkuszach papieru, inne elementy graficzne też współgrają z tematyką strony. Strona jest często aktualizowana i zawiera następujące działy: Informacje, Screeny, Atworki, Jednostki, Wydarzenia, Wywiady, Pliki, Konkursy, Linki i Redakcję. Polecam wszystkim nowym i starym fanom serii Warcraft.

/////

www.tod.link.pl

The Tower of Dreams - CRPG & Strategy Site. Tytuł strony chyba wam wszystko mówi. Opracowanie graficzne stoi na bardzo przyzwoitym poziomie i nie budzi zastrzeżeń. Zawarte tam działy to: Guides (OBSZERNE poradniki do najpopularniejszych gier z gatunków, którymi "zajmuje się" strona), Frist Look (Zapowiedzi), Galeria, daty wydania gier, cheats & tricks (For Chicken only:>). Pomimo małej liczby działów polubiłem tę stronę już po paru minutach obeznawania się ze zgromadzonymi tam materiałami - dział Guides zawiera jedne z najlepszych polskich poradników do gier CRPG (szczególnie polecam Guide dla Planescape Torment).

HiS, czyli SDI

W związku z rosnącym zapotrzebowaniem na Internet ukazuje się nam - graczom - coraz więcej różnych rozwiązań dotyczących dostępu do globalnej pajęczyny. Coraz więcej komputerów ma modem już przy zakupie, a nawet jeżeli nie, to zawsze można sobie kupić za niewielkie pieniądze przyzwoity modem 56 Kb/s. Takie rozwiązanie niestety niesie ze sobą spore koszty, jeśli siedzi się po kilka godzin dziennie i przegląda strony WWW. Wraz z zagłębianiem się w strukturę Internetu poznajemy nowe usługi. Najpierw e-mail i FTP, następnie IRC, gdzie można się spokojnie zasiedzieć na kilka godzin, i wreszcie listy dyskusyjne.

Andrzej Tunkiel

Przez ten nawał możliwości często zapominamy o bijącym liczniku. Jeżeli jeszcze do tego dojdzie, powiedzmy sobie szczerze, słaba jakość połączeń i oczekiwanie na upragnione dane... Rozbudza nas dopiero rachunek za telefon, który w sprzyjających warunkach opiewa na 300 zł lub więcej. Nasuwa się pytanie, co by tu zrobić. Założenie stałego łącza odpada. Kogo przecież oprócz uczelni i większych firm na nie stać. Możemy zawsze zastosować terapię i wyjechać na miesiąc na wieś. Ale zanim zaczniecie ze łzami w oczach pakować walizki, przeczytajcie o nowej możliwości oszczędzania z jednoczesnym wydłużeniem czasu spędzanego w sieci oraz polepszeniem przepustowości.

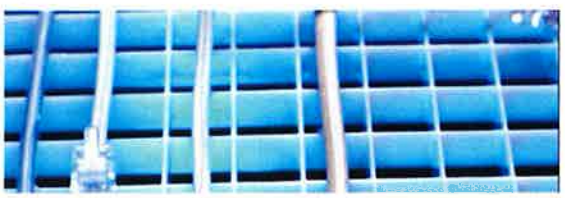
Jest to opracowany przez firmę Ericsson dostęp do Internetu. Co powiecie na połączenie 115,2 Kb/s (prędkość portu szeregowego) i koniec z blokowaniem linii telefonicznej? Wydaje się to dosyć podejrzane, lecz - zapewniam Was - jest prawdziwe. Wniknijmy więc w szczegóły tego rozwiązania. System HiS (Home Internet Solution - w Polsce montowany przez TPSA pod nazwą "SDI" - szybki dostep do Internetu), bo tak nazywa się ta nowa technologia, składa się z 2 części. Małej skrzynki montowanej u abonenta sieci telefonicznej, zwanej HiS-NT, oraz modułu, który znajduje się w centrali telefonicznej - HiS-NAE. W domu podłączamy do wcześniej wspomnianego urządzonka komputer przez port szeregowy oraz telefon. Trzeba zwrócić uwagę, że HiS jest systemem cyfrowym, a nie - jak zwykłe połączenia modemowe - analogowym; z tego wynika większa prędkość. Jak wcześniej wspomniałem, nastąpi koniec z problemem ciągłego blokowania linii telefonicznej, lecz niestety nie ma róży bez kolców. Rozmowa telefoniczna będzie wykorzystywać 8 bitów w częstotliwości próbkowania 8 kHz. Daruję wam obliczeń i powiem, że prędkość transmisji takiej ilości danych wyniesie 64 Kb/s. Teraz miła niespodzianka: moduł zamontowany w domu komunikuje się z centralą z prędkością 160 Kb/s! Niestety, tej mocy nie da się wykorzystać podczas surfowania po Internecie; w każdym razie pozostanie nam jeszcze 70 Kb/s podczas rozmowy - całkiem nieźle.

Teraz trochę o tym, co się dzieje na drugim końcu kabla. Wcześniej wspomniana centralka HiS-NAE musi rozdzielić sygnały z komputera i telefonu, kierując je odpowiednio do centrali telefonicznej i sieci LAN/WAN (czytaj: Internet). Bardzo dobrą rzeczą dla większości internautów jest to, że otrzymują łącze stałe. Zbędne staje się też wybieranie numeru. Nie będzie potrzeby instalowania jakiegoś skomplikowanego oprogramowania, ponieważ wystarczy użyć windowsowej opcji Utwórz nowe połączenie i ustawić fikcyjny numer składający się z jednej dowolnie wybranej cyfry. Zapewne posiadanie stałego połączenia wielu z Was wyda się bezużyteczne, lecz bardziej zaawansowanym użytkownikom daje znaczne możliwości. Można sobie w domu założyć serwer FTP lub WWW i nie martwić się ilością miejsca na jakimś darmowym serwisie. Tworzymy tylko jakiś ładnie wyglądający alias, czyli taki odsyłacz do innej strony - w naszym przypadku zakładamy sobie darmowe konto, które każdego będzie odsyłać do odpowiedniej zawartości naszego dysku, np. strony WWW.

Kilka słów o samej technologii. HiS wykorzystuje kodowanie syngnału z użyciem metody 2B1Q. Polega to na tworzeniu 2-bitowych paczek, które mogą przyjmować jedną z 4 wartości. Wbrew temu, co się nasuwa na myśl, nie mówimy tu o żadnej supernowoczesnej metodzie kodowania - od dawna jest ona używana w technologii ISDN. Nie ponosimy jednak dodatkowych kosztów abonamentu telefonicznego, ponieważ nadal korzystamy z linii analogowej. Całą "cyfronizajcę" przejmuje HiS-NAE.

Nowy system ma jeszcze jedną zaletę. Do linii telefonicznej znacznie trudniej się nielegalnie podłączyć. Wynika to z faktu, że sygnał jest cyfrowy. Nie wystarczy się podpiąć - trzeba także mieć telefon, który wysyłałby głos w postaci cyfrowej. W sumie zatem wszystkie próby podłączenia się będą traktowane jak awaria sieci HiS i automatycznie zostanie wygenerowany znak próby włamania.

Teraz przygotujcie się na mały, lecz zawsze kubeł zimnej wody na głowę. Musimy wyskrobać "jedyne" 999 zł opłaty instalacyjnej oraz 160 zł miesięcznie. Wydaje się, że opłata instalacyjna jest wysoka, lecz jeżeli za Internet płacimy powyżej 200 złociszy miesięcznie, to zwróci nam się to w ciągu 25 miesięcy. Ten okres jest jednak tylko teoretyczny, ponieważ wykres czasu, jaki się spędza w Internecie, ma postać prostej mocno zakrzywionej, a u maniaków nawet paraboli. W rzeczywistości więc okres, o którym mowa, jest znacznie krótszy.



To w sumie tyle o HiS-ie. Mam nadzieję, że nakłoniłem Was do skorzystania z technologii Ericssona. Myślę, że jest to dobry znak, który zwiastuje zmniejszenie kosztów podłączenia. Może w końcu dojdzie do tego, że - jak w Danii - globalna pajęczyna będzie refundowana przez rząd? Pożyjemy, zobaczymy. □

Wypełnij ankietę

i wygraj nowy odtwarzacz MP3!

Termin nadsyłania ankiet - do końca tego roku!!!

Zbliżamy się do piątej rocznicy wydania pierwszego numeru czasopisma CD-Action. Na urodziny planujemy specjalne atrakcje dla Czytelników. Jeśli chcecie pomóc przy tworzeniu kwietniowego numeru, wypełnijcie ankietę i odeślijcie ją do nas. Na jej podstawie zmienimy na stałe niektóre elementy CDA. Weźcie swój los w swoje ręce - jak mawiał pewien lekarz polowy do żołnierzy, którym właśnie amputował górne kończyny.

Wpisz swoje dane:

1. Wiek: .....
2. Ilu mieszkańców liczy Twoja miejscowość? .....
3. Województwo: .....

4. Płeć:
a. mężczyzna ☐
b. kobieta ☐

5. Wykształcenie (jeśli jeszcze się uczysz lub studiujesz, wpisz: "uczeń" lub "student"):
.....

6. Do jakiej szkoły chodzisz?
a. podstawowa ☐
b. gimnazjum ☐
c. zawodowa ☐
d. średnia (technikum/liceum) ☐
e. policealna/pomaturalna ☐
f. studiuję w college'u ☐
g. studiuję na .....
h. już się nie uczę ☐

7. Do czego GŁÓWNIE wykorzystujesz komputer?
a. do nauki ☐
b. do zabawy ☐
c. do pracy ☐
d. do tworzenia (grafika, muzyka itp.) ☐
e. do .....
f. w ogóle nie mam komputera :(☐

8. W moim komputerze mam:
Procesor:
a. poniżej P100 ☐
b. P100-166 ☐
c. P200-300 ☐
d. Celeron 333-460 ☐
e. Celeron 500-xx ☐
f. PIII ☐

Jeśli Twój procesor to Cyrix lub AMD, zakreśl punkt odpowiadający mocy obliczeniowej podanej powyżej.

RAM:
a. do 16 MB włącznie ☐
b. do 32 MB włącznie ☐
c. do 64 MB włącznie ☐
d. do 128 MB włącznie ☐
e. powyżej 128 MB ☐

Akcelerator grafiki:
a. nie mam akceleratora ☐
b. mam z 4-12 MB RAM na płycie ☐
c. mam z 16 MB RAM na płycie ☐
d. jeszcze lepszy! ☐

DVD:
a. mam napęd w komputerze ☐
b. jeszcze nie mam napędu, ale zamierzam kupić ☐
c. mam odtwarzacz DVD do oglądania filmów w TV ☐
d. właśnie mam zamiar taki odtwarzacz kupić ☐
e. zamierzam kupić Playstation 2 ☐
f. nie interesuje mnie temat DVD ☐

9. Od kiedy czytasz CDA?
a. od pierwszego numeru ☐
b. od około 4 lat ☐
c. od około 3 lat ☐
d. od około 2 lat ☐
e. od roku ☐
f. niemal rok ☐
g. kilka miesięcy ☐
h. jestem nowy w tym klubie ☐

10. Czy czytasz inne czasopisma komputerowe?
a. nie ☐
b. tak ☐

podaj ich tytuły: .....
.....
.....
.....
.....

11. Kto Cię zachęcił do CDA?
a. sam je odkryłem ☐
b. kolega/koleżanka ☐
c. sprzedawca ☐
d. reklama w TV ☐
e. inne .....

12. Dlaczego kupujesz CDA? Podaj tylko jedną, najważniejszą odpowiedź.
a. lubię czytać wasze artykuły ☐
b. podoba mi się wygląd tego czasopisma ☐
c. wszyscy kupują, to ja też ☐
d. chcę być oryginalny ☐
e. dla pełnej wersji gry ☐
f. bo są 2, a czasem 3 kompakty ☐
g. sam w sumie nie wiem... ☐

13. Czy w Twojej miejscowości łatwo jest kupić CDA?
a. bez problemu ☐
b. muszę pilnować, żeby ktoś mnie nie wyprzedził ☐
c. zawsze są problemy ☐
d. nie mogę kupić CDA w mojej miejscowości ☐

14. Aktualna cena CDA z 3 CD (19,99 zł) to dla mnie:
a. tanio ☐
b. w sam raz ☐
c. może i drogo, ale warto płacić ☐
d. za drogo ☐
e. strasznie drogo, nie stać mnie ☐

15. Normalna cena CDA z 2 CD (16,99 zł) to dla mnie:
a. tanio ☐
b. w sam raz ☐
c. może i drogo, ale warto płacić ☐
d. za drogo, ale czasem kupuję ☐
e. strasznie drogo, nie stać mnie ☐

16. Liczba stron w CDA (204) to dla mnie:
a. za dużo ☐
b. w sam raz, ale źle zapełnione ☐
c. w sam raz i dobrze zapełnione ☐
d. za mało o ..... stron

17. Opracowanie graficzne CDA jest:
a. super ☐
b. bardzo dobre ☐
c. na dobrym poziomie ☐
d. słabe ☐
e. bardzo kiepskie ☐

18. Teksty w CDA są:

Uwaga! W każdym zestawie wybierz TYLKO jedną odpowiedź.

a. za krótkie ☐
b. za długie ☐
c. w sam raz ☐

d. zbyt fachowe ☐
e. zbyt naiwne ☐
f. dobrze się je czyta ☐

g. odlotowe, z jajem ☐
h. sztywne, drętwe ☐
i. nijakie ☐

j. profesjonalne ☐
k. nierzetelne ☐

l. bywa różnie, ale w sumie OK ☐
m. bywa różnie, ale w sumie kiepskie ☐

19. Oceń poszczególne elementy CDA w skali od 0 do 6 punktów, przy następujących oznaczeniach:

X. ..... nie zaglądam tam
0. ..... dno!!!
1. ..... cieniutko
2. ..... ujdzie w tłoku
3. ..... może być
4. ..... dobre
5. ..... bardzo dobre
6. ..... rewelacja!

UWAGA! (X) nie oznacza najniższej oceny. Jeśli wybierasz X, oświadczasz, że nie czytasz tego fragmentu CDA, że dany dział Cię nie interesuje i nie potrafisz go ocenić. Najniższą oceną jest ZERO.

Uwaga! Przy ocenach możesz dopisywać: A - oznacza, że dział jest za mały, B - dział za duży.

a. wstęp ....
b. spis treści ....
c. zawartość cover CD ....
d. w produkcji ....
e. za pięć dwunasta ....
f. recenzje gier ....
g. sufler ....
h. świnka ....
i. pomocna dłoń ....
j. wywiady ....
k. Action Net ....
l. FPP Zone ....
m. Gamewalker ....
n. Scena ....
o. Na Luzie ....
p. relacje (z targów itp.) ....
r. kursy Pascala ....
s. kursy C++ ....
t. kursy HTML-a ....
u. recenzje programów użytkowych ....
w. poradnik ....
y. przemyślenia ....
z. sprzęt na świecie ....
1. sprzęt - rynek krajowy ....
2. zachęta do prenumeraty ....
3. Action Redaction ....
4. tipsy ....

20. Moje ulubione strony/działy CDA to:
(maksymalnie dwa)
a. .....
b. .....

21. Wyrzucić z CDA! (maksymalnie 2 działy/elementy)
a. .....
b. .....

22. Największa rewelacja CDA to: (tylko jedna nazwa)
.....

23. Czy chcesz nowego działu w CDA?
a. nie ☐
b. tak ☐
Wprowadźcie .....

COVER CD, czyli kompakty dołączane do CDA:

1. Ile powinno być CD? ☐
a. 1 ☐
b. 2 ☐
c. 3 ☐
d. nie zależy mi na cedekach ☐

2. Pudełko na CD to:
a. rewelacja ☐
b. dobrze, że jest ☐
c. niezły bajer, ale niekonieczny ☐
d. niepotrzebny dodatek podnoszący cenę ☐
e. bez sensu ☐

3. Jeśli założymy, że w CDA są 2 CD, to:
a. na jednym mają być dema, na drugim pełna gra ☐
b. na jednym mają być dema, na drugim pełny program multimedialny lub użytkowy ☐
c. na obu mają być dema (nie tylko gier) ☐
d. na obu mają być dema, ale tylko gier ☐
e. wszystko mi jedno ☐
f. mam jeszcze inny pomysł .....

4. Jeżeli na stałe byłyby 3 CD, to:
a. na pierwszym i drugim mają być dema, na trzecim pełna gra ☐
b. na pierwszym i drugim mają być dema, na trzecim program multimedialny lub użytkowy ☐
c. na pierwszym dema, na drugim gra, na trzecim program ☐
d. na wszystkich trzech niech będą dema gier ☐
e. na wszystkich trzech niech będą dema gier, programów, patche, levele itp. ☐
f. wszystko mi jedno ☐
g. mam jeszcze inny pomysł .....

5. Oceń zawartość naszych płyt w skali od 0 do 6 (podobnie jak w przypadku zawartości czasopisma), dopisz, czego jest za mało (A), w sam raz (B) lub za dużo (C). Np. "dema - 6A" itd.

Dema gier ....
Dema użytków ....
Shareware ....
Extras (filmy itp.) ....
Bonus 1 ....
Bonus 2 ....
Scena ....
FPP Zone ....
Pełne wersje gier ....
Pełne wersje użytków ....
MP Zone ....
RTS Area ....
Tawerna RPG ....
Action Mag ....

6. Moje ulubione pełne wersje gier, które pojawiły się w CDA w tym roku (najwyżej 2 tytuły):
a. Motorhead ☐
b. SHOGO ☐
c. Actua Soccer 3 ☐
d. Plane Crazy ☐
e. Incoming ☐
f. G-Police ☐
g. Fallout 2 ☐
h. Croc: Legends of the Gobbos ☐
i. Ultim@te Race Pro ☐
j. M.A.X. 2 ☐
k. Mig Alley ☐
l. Big Race USA ☐
m. International Rally Championship ☐
n. Mobility ☐

7. Jakiego działu brakuje w zawartości cover CD?
.....

8. Czy chciałbyś aby w CDA były płyty DVD?
a) bardzo! ☐
b) tak sobie ☐
c) sam nie wiem... ☐
d) po co?! ☐

9. Oceń czy łączna objętość tzw. "kącików tematycznych" (wszystkich razem: FPP Zone, Action Mag itd). na naszym CD jest:
a) stanowczo za mała ☐
b) za mała ☐
c) w sam raz ☐
d) za duża ☐
e) stanowczo za duża ☐
f) w ogóle się nimi nie interesuję ☐

STRONA INTERNETOWA CDA:

1. Oceń wygląd graficzny strony WWW w skali od 0 do 6 (oznaczenia jak wyżej):
.....

2. Oceń zawartość merytoryczną strony WWW w skali od 0 do 6:
.....

3. Który element strony WWW przypadł Ci szczególnie do gustu?
.....

4. Którego elementu nie lubisz?
.....

5. Co należałoby zmienić na stronie WWW CD-Action?
.....
.....
.....
.....

Miejsce na dodatkowy komentarz na temat CD-Action.
Tu można wpisać własne przemyślenia, propozycje dotyczące czasopisma, kompaktów, strony WWW i wszelkich innych aspektów CDA.
.....
.....
.....
.....

KONKURS

Jeśli chcesz, weź udział w konkursie na slogan reklamowy CD-Action. Nie układajcie haseł typu: "CD-Action - full satisfaction", bo takich propozycji przychodzi najwięcej. Bądź oryginalny!!! Najciekawsze propozycje wykorzystamy w naszych reklamach prasowych, a autorów nagrodzimy upominkami firmowymi.
.....

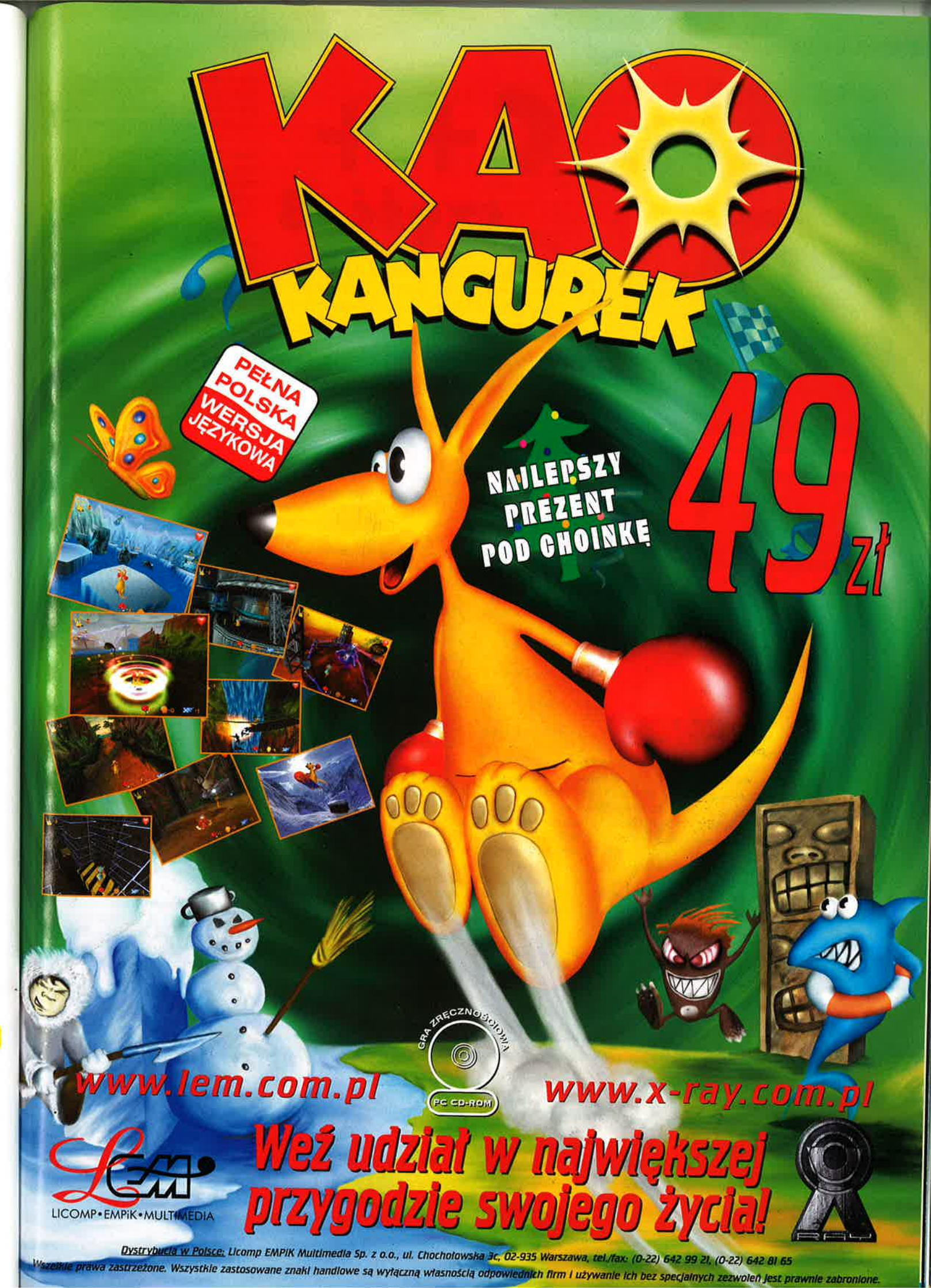
Mój adres (wpisz, jeśli bierzesz udział w konkursie):

.....

podpis: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Autor najciekawszego hasła otrzyma odtwarzacz mp3



Dystrybucja w Polsce: Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o., ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa, tel./fax: (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie zastosowane znaki handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i używanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

Kurs C++ część 8

Odkrycie świata fraktali to jedno z najważniejszych dokonań współczesnej nauki. Przy tym odkrycie to pozostałoby jeszcze długo w mroku, gdyby nie komputery i ich możliwości obliczeniowe. To nie jest jednak tak, że fraktale istnieją tylko dzięki komputerom. To bardzo ważne - fraktale istnieją, istniały i będą istnieć zawsze, a dzięki komputerom możemy je po prostu zobaczyć.

Wiktor Zychla
wzychla@vulcan.pl

Układy iteracyjne - "za szafą licho śpi..."

Zacznijmy najprościej, jak się tylko da. Weźmy jakieś x. Niech początkowo x wynosi 1. Kolejna wartość będzie obliczania z poprzedniej przez pomnożenie tej poprzedniej przez 2. W ten sposób powstaje nowy x, z którym postępujemy tak samo. Łapiesz ideę? Układy iteracyjne polegają na tym, że każda kolejna wartość powstaje z poprzedniej według tej samej reguły. Otrzymamy ciąg: 1, 2, 4, 8, 16, 32 itd. Nieco zgrabniej niż słowami można by definicję takiego układu zapisać jakoś tak:

```
x -> x*2
```

Zastanów się, co by się stało, gdyby początkowym punktem było nie 1, ale na przykład 1,0001? Drugą wartością zamiast 2 byłoby 2,0002, potem 4,0004, 8,0008, 16,0016 itd. Widać, że błąd powiększałby się proporcjonalnie, ale jego wielkość W STOSUNKU do wartości ciągu byłaby stała.

Spróbujmy zająć się przez chwilę innym prostym układem iteracyjnym (na końcu okaże się, po co):

```
x -> 4*x*(1-x)
```

Dla początkowej wartości x z przedziału [0, 1] wartości ciągu też będą należały do przedziału [0, 1]. Spróbujmy, jak poprzednio, prześledzić iteracje dla jakichś dwóch bliskich wartości początkowych, np. 0,2 i 0,2000001. Zobaczmy, czy podobnie jak poprzednio błąd narasta proporcjonalnie (po prostu patrzmy, jak zmienia się odległość między powstającymi dwoma ciągami).

Odpowiedni program można napisać tak:

```
# include <stdio.h>
# include <math.h>

// wartości początkowe
double xa=0.2, xb=0.2000001;

double nextx(double x)
{
  return(4*x*(1-x));
}

int main()
{
  while (!kbhit())
  {
    printf("xa=%1.7f, xb=%1.7f, błąd
=%1.7f\n", xa, xb, fabs(xa-xb));
    xa=nextx(xa); // kolejna iteracja
    xb=nextx(xb); // kolejna iteracja
  }
  return(0);
}
```

Początkowe iteracje nie zapowiadają jeszcze nic złego:

```
xa=0,2000000,    xb=0,2000001,
błąd=0,0000001
xa=0,6400000,    xb=0,6400002,
błąd=0,0000002
xa=0,9216000,    xb=0,9215997,
błąd=0,0000003
xa=0,2890138,    xb=0,2890147,
błąd=0,0000009
xa=0,8219392,    xb=0,8219408,
błąd=0,0000015
xa=0,5854205,    xb=0,5854166,
błąd=0,0000039
xa=0,9708133,    xb=0,9708160,
błąd=0,0000027
xa=0,1133392,    xb=0,1133291,
błąd=0,0000101
...
```

ale mniej więcej od dwudziestej iteracji układ zaczyna zachowywać się bardzo niecekawie:

```
...
xa=0,8708927,    xb=0,0382300,
błąd=0,8326627
xa=0,4497544,    xb=0,1470737,
błąd=0,3026806
xa=0,9899015,    xb=0,5017722,
błąd=0,4881293
xa=0,0399860,    xb=0,9999874,
błąd=0,9600014
xa=0,1535486,    xb=0,0000503,
błąd=0,1534983
...
```

Wartości ciągu xa i xb nie wykazują żadnego związku, a błąd urósł do tego samego rzędu, co same wartości!

Katastrofa!

Takie zachowanie się układów iteracyjnych nazwano "zachowaniem chaotycznym". Odkrycie to było niesamowitym ciosem dla tych naukowców, którzy wierzyli, że poznanie praw przyrody to tylko kwestia czasu. Okazało się bowiem, że takie układy występują w przyrodzie niestety dość często.

Wyobraź sobie, że naukowcy chcieliby na przykład umieć przewidywać pogodę. Chcieliby mieć wzorek, do którego wrzucaliby jakieś parametry z dnia x (np. temperaturę, ciśnienie, wilgotność atmosfery itd.) i dostawaliby dokładne wartości tych parametrów w dniu x+1. Chcieliby mieć taki właśnie układ iteracyjny. Zaczynam dzisiaj, dostaję pogodę na jutro, z niej obliczam pogodę na pojutrze, potem na popojutrze i tak sobie wyliczam, jaka pogoda będzie za rok, za sto lat itd. (dzień po dniu). Przez wiele lat wierzono, że skonstruowanie takich wzorów to tylko kwestia czasu i odkrycia dokładnych zależności między poszczególnymi parametrami. Przez analogię do poprzedniego eksperymentu widać jednak, że jeśli układ okazałby się chaotyczny (a takie niebezpieczeństwo istnieje), to takie postępowanie mogłoby się skończyć klęską: gdyby jakiś parametr (np. pogodę) zmierzono jako 20,5 stopnia, to w perspektywie kolejnych obliczeń zupełnie inny wynik może dać wartość dowolnie bliska, na przykład 20,50000001 stopnia. Innymi słowy, gdyby do obliczeń przyjąć wartość 20,5 stopnia, to wzór powiedziałby: za 30 dni będzie 20,9 stopnia; gdyby jednak wystartować od 20,50000001, wzór powiedziałby: za 30 dni będzie -10,1 stopnia! W układzie chaotycznym zaburzenie pomiaru o dowolnie małą wartość (np. o jedną milionową) mogłoby spowodować w perspektywie zupełnie inne wyniki, coraz bardziej różne w kolejnych iteracjach. A nie trzeba nikogo przekonywać, że dokładne zmierzenie jakiegokolwiek fizycznego parametru (dokładne, to znaczy z dokładnością do nieskończonej liczby cyfr po przecinku) jest niemożliwe!

Że tak jest rzeczywiście, widać chyba, kiedy ogląda się prognozę pogody w telewizji: na dwa, trzy dni pogoda jest przewidziana dość dobrze, za to na przykład prognoza tygodniowa nie sprawdza się prawie nigdy (to akurat ma kilka innych powodów, ale przykład jest dość obrazowy).

A więc zachowania chaotyczne jawią się nam do tej pory jako takie "licha" psujące wyniki obliczeń wartości układów iteracyjnych.

Przepis na wszechświat?

Tymczasem istnieje też druga strona medalu. Iterowanie prostych funkcji, mimo że prowadzi do zachowań chaotycznych, ma przepiękną, fraktalną interpretację graficzną! Wystarczy odpowiednio sprytnie ustalić reguły kolorowania punktów i chaos okazuje się genialnie uzdolnionym malarzem.

Takie fraktale są składnikami rzeczywistości, która nas otacza, tak samo jak na przykład atomy. O ile jednak atomy to elementy świata fizycznego i jako takie są nietrwałe, o tyle fraktale pozostają idealnie doskonałe, wieczne i niezmienne. Gdyby instrukcje ich tworzenia wysłać w kosmos (czy na jakieś inne płaszczyzny istnienia), można mieć pewność, że ktokolwiek je odtworzy, na pewno otrzyma dokładnie te same obrazy.

Fraktalne zbiory Julii i Mandelbrota są wizytówkami świata fraktali. Są jednymi z najprostszych i jednymi z najpiękniejszych. Przyznam szczerze, że za każdym razem, kiedy je oglądam, jestem pod wielkim wrażeniem. Gdyby takie obrazy tworzył jakiś malarz, mówiłbym, że tworzy prawdziwie doskonale. Tymczasem prawdziwym autorem jest tu... sam nie wiem. Po prostu tak jest stworzony wszechświat i jest to taki tchnący optymizmem znak dla jego mieszkańców: gdziekolwiek mieszkasz i jakkolwiek wyglądasz, weź prostą funkcję kwadratową, a znajdziesz zapisany w niej całkowicie nowy, doskonale piękny i nieskończony świat.

Może wreszcie powiedzą, jak malować te obrazki?

Fraktalne zbiory Julii "żyją" na płaszczyźnie. Powstają jako efekt chaotycznego zachowania się prostego układu iteracyjnego:

```
x -> x*x+c
```

gdzie c jest jakąś ustaloną liczbą. Zapamiętaj ten wzór!

Przyjmiemy, że powierzchnia ekranu odpowiada wycinkowi płaszczyzny [-2, 2] x [-2,1, 2,1]. Ponieważ ekran będzie miał 640 punktów na osi X i 480 na Y, to należy jakoś te punkty ekranu "upakować" na tak małym wycinku. To dość proste: każdy punkt na osi X to 0,00625 punktu na osi X naszego wycinka, a każdy punkt na osi Y to 0,00875 punktu na osi Y wycinka (możemy sobie śmiało liczyć na liczbach zmiennoprzecinkowych).

Każdemu punktowi ekranu przypisaliśmy więc jakiś punkt naszego wycinka. Na przykład punkt [100, 100] na ekranie to [-1,375, -1,225] na wycinku, a sąsiadujący z nim na ekranie punkt [101, 101] to [-1,36785, -1,21675]. Zobacz jak bardzo "blisko" leżą odpowiedniki tych dwóch punktów na wycinku.

Odpowiedniość między punktami ekranu a punktami naszego wycinka.

No i co teraz, zapytasz? Mam punkt, niech to będzie ten x. W jaki sposób wyliczyć x*x? Co to w ogóle znaczy pomnożyć przez siebie punkt? Ci, którzy wiedzą, pewnie się teraz uśmiechają, a ci, którzy nie wiedzą, zastanawiają się. Otóż każdy punkt płaszczyzny wyznacza jednoznacznie tak zwaną liczbę zespo-

loną. Dzięki sprytnemu pomysłowi takie punkty można dodawać, odejmować, ale także mnożyć i dzielić przez siebie, a nawet podnosić do potęgi czy wyciągać z nich pierwiastki. Wynikami wszystkich działań są punkty, na przykład punkt (1, 1) podniesiony do kwadratu to (0, 2), a (1, 2)*(2, -4) to (10, 0). Działania na takich liczbach można prowadzić korzystając z klasy "complex". Deklaracja zmiennej jest prosta,

```
complex<double> c(2,4);
```

określa zmienną zespoloną odpowiadającą punktowi (2, 4). Sama deklaracja jest dość nietypowa, bowiem "complex" jest tak naprawdę wzorcem klas. Jest to pewien element języka C++, który pominę. Trzeba tylko wiedzieć, że jeśli interesują nas punkty o współrzędnych typu "double", to deklaracja wygląda właśnie tak jak wyżej, a jeśli punkty mają mieć współrzędne typu "float", po prostu deklarujemy:

```
complex<float> c(2,4);
```

Zobacz przykład:

```
# include <complex.h>
# include <iostream.h>

main()
{
 complex<double> c(1,2);
 complex<double> d(2,-4);
 cout << "c wynosi " << c << endl;
 cout << "d wynosi " << d << endl;
 cout << "c*d wynosi " << c*d << endl;
}
```

Jak widać, wypisanie iloczynu punktów c i d nie jest problemem (inna sprawa, jak interpretować taki wynik). Operator "cout" to C++-owa wersja funkcji printf(). Ma jedną wielką zaletę: jeśli tworzysz własny typ danych, możesz zdefiniować, jak ma się zachowywać "cout" przy wypisywaniu zmiennych tego typu. Na przykład jeśli definiujesz typ "wektor o 3 składowych" i zmienną tego typu nazwiesz v, możesz (dość prosto) sprawić, by

```
cout << v;
```

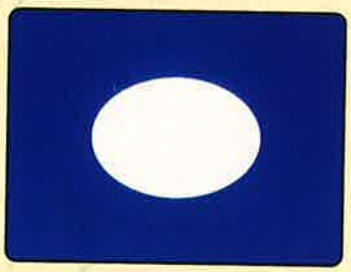
powodowało wypisanie czegoś takiego:

```
[3, 5, 1]
```

(czyli samo zadbało o wypisanie nawiasów i przecinków). Zobacz, że tak działa cout wypisując zmienne typu "complex".

Jesteśmy gotowi do pierwszej wersji programu rysującego fraktal Julii.

```
# include <complex.h>
# include <stdio.h>
# include <pc.h>
# include <allegro.h>

BITMAP* bufor;
complex<double> c(0, 0);

void RysujJulie()
{
 int i,j;
 double px,py;
 complex<double> x;
 unsigned char iter;

 clear(bufor);
for (j=0,py=-2.1;j<480;j++, py+=0.00875)
 //1
 for (i=0,px=-2.0;i<640;i++,px+=0.00625)
   {
    iter=0;                          // 2
   x=complex<double>(px, py);        // 2a
    while ((abs(x)<4.0) && (iter<31))  // 3
    {
     iter++;
     x=x*x+c;                        // 4
    }
    ((short int *)bufor->line[j])[i]=
     makecol16(8*iter,8*iter,255-iter);
    blit(bufor, screen, i, j, i, j, 1, 1);
   }
}

int main()
{
  int err;

  allegro_init();
  set_color_depth(16);
 if ((err=set_gfx_mode(GFX_AUTODETECT,
640, 480, 0, 0))<0)
  {
    printf("Error: %s\n",allegro_error);
    return(1);
  }
  bufor = create_bitmap(640, 480);

  RysujJulie();
  while (!kbhit());

  destroy_bitmap(bufor);
}
```



Najprostszy fraktal Julii to zwykłe kółko, c = (0, 0).

Przecież to zwykłe kółko! Co w tym fraktalnego?

Zanim zobaczymy coś ciekawszego, przeanalizujmy ten program. Pętla główna (// 1) skonstruowana jest według zasady odwzorowywania malutkiego wycinka na powierzchnię ekranu. Zmienne "i" oraz "j" oznaczają współrzędne punktu na ekranie, zaś px i py to współrzędnie w tym malutkim prostokąciku [-2, 2] x [-2,1, 2,1]. Ponieważ istotą algorytmu ma być chaotyczny układ iteracyjny, musimy przygotować się do niego (// 2). Zobacz, w jaki sposób utworzyć zmienną typu "complex" z dwóch składowych (na osi X i na osi Y) (// 2a). Układ iteracyjny rozpoczyna się (// 3), przy czym warunki zakończenia procesu iterowania są dwa:
- albo osiągnięta zostanie liczba 31 iteracji,
- albo tzw. moduł iterowanej liczby przekroczy pewną wartość (tu: 4).

Moduł liczby zespolonej najprościej wyobrazić sobie widząc tę liczbę jako punkt na płaszczyźnie. Wtedy moduł takiej liczby to po prostu długość odcinka między tym właśnie punktem a początkiem układu współrzędnych, czyli punktem (0, 0).

Zadajmy więc inne pytanie: skąd wzięło się akurat kółko?

Zauważmy, że kolor punktu na ekranie zależy TYLKO od liczby iteracji. Jeśli pętla układu iteracyjnego wykona maksymalną liczbę iteracji (31), to znaczy, że moduł iterowanego x-a jest nadal mniejszy niż 4 (obrazowo: x ciągle leży wewnątrz okręgu o promieniu 4 i o środku w początku układu współrzędnych). To oznacza, że w przypadku wszystkich punktów, które mają BIAŁY kolor, układ iteracyjny wykonał maksymalną dopuszczalną liczbę iteracji (31). Punkty te ułożyły się we wzór koła.

Uff... No, to patrz teraz. Jedyną różnicą, jaką wprowadzimy, będzie inne określenie parametru "c":

```
complex<double> c(0, 1);
```

Kółko trochę się zepsuło, c=(0, 1).

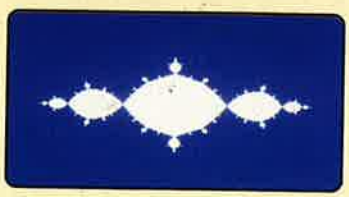
Co się stało z kółkiem? Co W OGÓLE się stało? Otóż właśnie objawił się chaos w najczystszej postaci. Te punkty wycinka, których iterowanie naszego układu (x -> x*x+c) dla c=(0, 1) nie wyprowadza poza kółko o promieniu 4 (to znaczy te, dla których wykonało się 31 iteracji i które mają biały kolor), układają się w kształt dendrytu.

To znaczy, że dla punktów sąsiadujących z dendrytem układ iteracyjny prowadzi do wartości o module większym niż 4, ale dla punktów dendrytu układ iteracyjny prowadzi do wartości o module stale mniejszym niż 4.

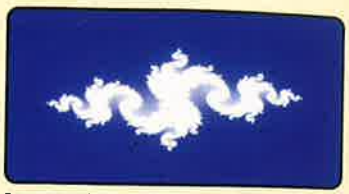
Pomyśl tylko o jednym ważnym fakcie: przecież te punkty leżą w naszym malutkim wycinku BARDZO blisko siebie! Mimo to zachowanie się układu iteracyjnego jest dla nich zupełnie różne. Z dwóch blisko siebie leżących punktów jeden ma kolor biały (układ iteracyjny prowadzi do wartości o module stale mniejszym niż 4), a drugi ciemny (układ iteracyjny prowadzi do wartości o module większym niż 4 i kolor uzależniamy od liczby iteracji potrzebnych do "wypadnięcia" modułu poza 4).

Czy widzisz teraz, że krańcowo odmienne zachowania się sąsiadujących punktów można tak sprytnie wizualizować i otrzymywać tak niesamowite efekty? Pamiętasz pierwszy, mało atrakcyjny eksperyment z iterowaniem układu x -> 4*x*(1-x)? On również zachowywał się chaotycznie, ale nie potrafiliśmy zobaczyć tego aż tak obrazowo. :)

A to dopiero początek! Obejrzyj małą galerię zbiorów Julii przygotowaną za pomocą naszego programu.



Parametr c=(-1, 0).



Parametr c=(-0.83, 0.16).

Parametr c=(0.1, -0.5).

Parametr c=(0.175, -0.675).

Parametr c=(0.325, 0).

Przy okazji mała sztuczka: screeny ściągam dodając po prostu linijkę:

```
...
RysujJulie();
while (!kbhit());
->!!! save_pcx("julia.pcx", bufor, NULL);
...
```

A następnym razem:
- jak przyspieszyć ten algorytm, tak aby generował obraz fraktala w ułamku sekundy,
- jak wykorzystać to przyspieszenie do animowania fraktala Julii,
- zbiór Mandelbrota.

Zainteresowanych jeszcze lepszym zrozumieniem procesów prowadzących do powstawania zbiorów Julii odsyłam do pozycji [4a] z podawanej przeze mnie literatury.

[4a] O.Peitgen, H.Jurgens, D.Saupe - Fraktale t. 2, WNT 1997, str.399-470

□

Słowniczek:

liczba zespolona - punkt na płaszczyźnie.

układ iteracyjny - tu: ciąg wartości liczbowych, z których każda następna powstaje z poprzedniej według tej samej, ustalonej reguły. Na przykład regułą: x->x^2 z punktem początkowym 1 daje następujący ciąg: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 itd.

chaos - tu: właściwość układu iteracyjnego, którego wartości "rozjeżdżają się" w sposób nieprzewidywalny (patrz przykład w tekście), gdy początkowa wartość jest poddawana minimalnym zaburzeniom.

PCF

Niespodzianka:

Wielki konkurs, wielka zabawa, wielkie nagrody!

Cerowanie i łatanie

Przewodnik domowego komputerowego serwisanta

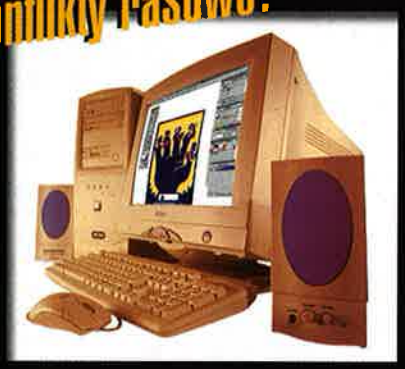
Narzędzia sieciowe, systemowe i ochronne

Poznajemy najnowsze programy narzędziowe: E-Watch, WebSite Traffic Builder (Meter), Vinprotector, Norton Antivirus 2001, Norton Internet Security, Norton System Works 2001, **Partition Magic 6**

Painter 6 - komputerowy malarz

Poznajemy tajniki najciekawszego programu graficznego - pierwsza część naszego dwuczęściowego mini-serialu. Narysujemy coś dla Internetu.

Konflikty rasowe?

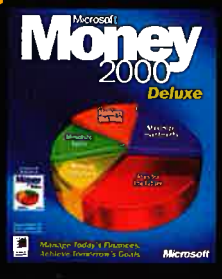


Porównanie zestawów komputerowych, „odwieczny" dylemat, co wybrać: markę czy składaka?

Prezent na gwiadkę

Zastanawiasz się, jaki prezent sprawić kuzynowi, siostrze, wujkowi czy cioci? Może coś do ukochanego komputera: DVD, głośniki, skaner, drukarkę, modem, a może kierownicę do wspaniałego Rally? Pomożemy Ci wybrać tanie i ciekawe produkty dostępne w naszych sklepach.

Bierzemy się do roboty!



Finanse z Microsoft Money 2000. Pierwsza część kursu Excela. Praca biurowa w Sieci - poznaj ThinkFree

Co nowego na biurku?

Kierownica Logitecha - niezbędna dla każdego „rajdowca".

Chipowe dylematy

Zalewają nas kolejne modele procesorów. Prezentujemy ich możliwości, doradzamy, co wybrać i spoglądamy w przyszłość. Ponadto odkrywamy uroki systemów wieloprocesorowych.

Podkręcamy Durony

Gaz do dechy i odlot gotowy - śrubujemy najnowsze procesory ze stajni AMD

Corel Photo-Paint dla Linuksa

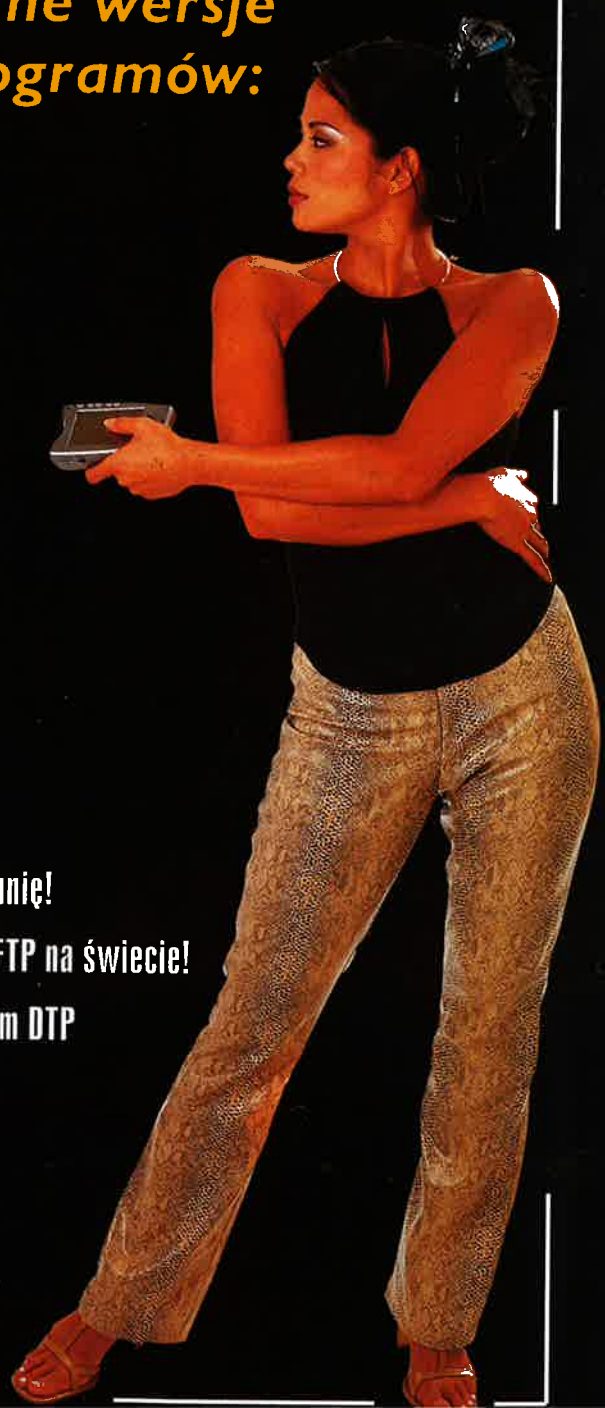
Czyżby narodził się konkurent dla GIMP-a? Spróbujemy odpowiedzieć na to pytanie.

porady ✓ kursy ✓ informacje

format®

www.pcformat.com.pl

W grudniu na dołączonych płytach CD pełne wersje programów:



Arts & Letters Express 6 - coś dla grafików

TurboCad 2D - komputerowy rajzbret

3D Kitchen Designer - zaprojektuj swoją kuchnię!

WS_FTP 5.8 - jeden z najlepszych klientów FTP na świecie!

Serif Page Plus 4 - pełnowartościowy program DTP

plus...

jak co miesiąc - pełna wersja polskiego programu multimedialnego!!!

Ponadto na płycie wersja testowa programu

Partition Magic 6

(zawierająca pełną wersję BootMagic).

Co ty wiesz o malowanu

Zakończenie modułu graph IV?

Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, skończymy dziś omawiać możliwości pascalowego modułu GRAPH, a konkretnie przedstawimy wam funkcje i procedury informacyjne. Dzięki nim możemy się dowiedzieć wielu niezbędnych szczegółów, takich jak kolor piksela w punkcie (x,y) czy rozdzielczość aktualnie ustawionego trybu. Sposób, w jaki przedstawimy wam wspomniane funkcje i procedury, będzie nieco odmienny od tego, który znacie z poprzednich odcinków, tj. opis funkcji plus przykład. Tym razem bowiem najpierw będzie opis wszystkich funkcji i procedur, a następnie zbiorczy program pokazujący ich działanie. To wszystko, o czym mowa powyżej, znajdzie się w pierwszej części artykułu, zaś w drugiej napiszemy wspólnie kilka programików, które umożliwią uzyskanie ciekawych efektów w trybie graficznym. No więc, zabieramy się do roboty.

- GetBkColor (funkcja bezparametrowa typu word) - informuje o bieżącym kolorze tła
- GetColor (funkcja bezparametrowa typu word) - informuje o bieżącym kolorze linii
- GetDriverName (funkcja bezparametrowa typu string) - podaje nazwę bieżącego sterownika karty graficznej
- GetGraphMode (funkcja bezparametrowa typu word) - informuje o aktualnym numerze trybu
- GetMaxColor (funkcja bezparametrowa typu word) - informuje o maksymalnym numerze koloru dostępnego w danym trybie
- GetMaxMode (funkcja bezparametrowa typu word)- informuje o maksymalnym numerze trybu dla danej karty
- GetMaxX (funkcja bezparametrowa) - informuje o rozdzielczości ekranu (x)
- GetMaxY (funkcja bezparametrowa) - informuje o rozdzielczości ekranu (y)
- GetX (funkcja bezparametrowa) - informuje o aktualnym położeniu wskaźnika (x)
- GetY (funkcja bezparametrowa) - informuje o aktualnym położeniu wskaźnika (y)
- GetModeName (tryb) - informuje o nazwie trybu
- GetModeRange (sterownik,tmin,tmax) - informuje o wartości najmniejszego i największego trybu dla danego sterownika
- GetPixel (x,y) - informuje o kolorze ekranu w punkcie (x,y)
- GetTextSettings (zmienna rekordowa typu textsettingstype) - informuje o ustawieniach dotyczących tekstu wyprowadzanego w trybie graficznym:
*font - rodzaj kroju pisma
*direction - kierunek wyprowadzania tekstu
*charsize - rozmiar znaków tekstu
*horiz - justowanie lub centrowanie w poziomie
*vert - justowanie lub centrowanie w pionie
- GetLineSettings (zmienna rekordowa typu linesettingstype) - informuje o bieżącym ustawieniu linii i jej grubości:
*linestyle - rodzaj linii (0-ciągła, 1-kropkowana, 2-linia symetrii, 3-linia przerywana, 4-linia zdefiniowana przez programistę)
*thickness - grubość linii (1-linia o normalnej grubości, 3-linia pogrubiona)

PRZYPOMNIENIE: aby "wydobyć" ze zmiennej rekordowej (textsettingtype czy linesettingtype) interesującą nas informację, musimy zdefiniować zmienną tego typu, np. var tekst:textsettingtype, a następnie pod wybraną zmienną podstawić część składową naszego rekordu, np. zmienna:=tekst.font;

Mimo,iż po żadnej z funkcji nie pojawił się przykładzik, mamy nadzieję, że i tak wszystko jest dla was zrozumiałe? No, ale żeby mieć 100% pewności, zamieszczamy obiecany program zbiorczy.

{program098 - Program pokazujący praktyczne zastosowanie poznanych procedur i funkcji informacyjnych}

```
program program098;
 uses graph,crt;
  var sterownik,tryb,tmin,tmax,i:integer;
      kt,kl,ik,nt,it:word;
    kts,kls,tmins,tmaxs,iks,x,y,nts,its,st:string;

procedure inicjacja;
 begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
 end;

procedure info;
 begin
  setcolor(2);
  kt:=getbkcolor;
  str(kt,kts);
  kl:=getcolor;
  str(kl,kls);
  getmoderange(sterownik,tmin,tmax);
  str(tmin,tmins);
  str(tmax,tmaxs);
  ik:=1+getmaxcolor;
  str(ik,iks);
  str(getmaxx+1,x);
  str(getmaxy+1,y);
  nt:=getgraphmode;
  str(nt,nts);
  it:=getmaxmode+1;
  str(it,its);
  str(sterownik,st);
    outtextxy(20,20,'Bieżący sterownik: '+getdrivername);
  outtextxy(20,30,'Numer bieżącego sterownika: '+st);
        outtextxy(20,40,'Bieżący tryb: '+getmodename(getgraphmode));
  outtextxy(20,50,'Numer bieżącego trybu: '+nts);
        outtextxy(20,60,'Rozdzielczość: '+x+' x '+y);
          outtextxy(20,70,'Kolor tła: '+kts);
          outtextxy(20,80,'Kolor linii: '+kls);
        outtextxy(20,90,'Ilość kolorów: '+iks);
   outtextxy(20,100,'Najmniejszy numer trybu: '+tmins);
  outtextxy(20,110,'Największy numer trybu: '+tmaxs);
      outtextxy(20,120,'Ilość trybów: '+its);
  outtextxy(20,130,'Inne tryby:');
  for i:=0 to getmaxmode do
    outtextxy(252,130+10*i,getmodename(i));
 end;

begin
 inicjacja;
 info;
 readkey;
 closegraph;
end.
```

Objaśnienie:
Jak już wspominaliśmy, jest to prezentacja możliwości poznanych procedur i funkcji, ale czy tylko? Zdecydowanie nie! Dzięki temu programowi możemy się dowiedzieć praktycznie wszystkiego o ustawionym trybie. Jest to bardzo przydatne, gdy często przeskakujemy między rozdzielczościami czy zmieniamy kolory tła i linii. Łatwo się bowiem wtedy zagubić. Dobrze jest więc mieć wówczas tę procedurkę pod ręką.

Kolejny program również będzie nawiązywał do poznanego dziś materiału. Jednak oprócz tego pokaże ciekawy sposób jego zastosowania, choćby w grze.

{program099 - Perypetie czerwonego kursorka}

```
program program099;
 uses graph,crt;
  var sterownik,tryb:integer;
      znak:char;
      x,y:string;

procedure inicjacja;
 begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
 end;

procedure wskaznik(xx,yy,cc:integer);
 var i:integer;
 begin
  for i:=xx-3 to xx+3 do putpixel(i,yy,cc);
  for i:=yy-3 to yy+3 do putpixel(xx,i,cc);
  putpixel(xx,yy,0);
 end;

procedure polozenie;
 begin
  moveto(getmaxx div 2,getmaxy div 2);
   wskaznik(getmaxx div 2,getmaxy div 2,4);
  repeat
   str(getx,x);
   str(gety,y);
   setcolor(0);
                                    outtextxy(10,460,+chr(219)+chr(219)+chr(219)+chr(219)+chr(219)+chr(219)+chr(219)+chr(219)+chr(219)+chr(219));
   setcolor(15);
   outtextxy(10,460,+x+' x '+y);
   znak:=readkey;
  if znak=#0 then
   begin
    znak:=readkey;
    if znak=#72 {góra} then
     begin
      wskaznik(getx,gety,0);
      moveto(getx,gety-1);
      wskaznik(getx,gety,4);
     end;
    if znak=#80 {dół} then
     begin
      wskaznik(getx,gety,0);
      moveto(getx,gety+1);
      wskaznik(getx,gety,4);
     end;
    if znak=#75 {lewo} then
     begin
      wskaznik(getx,gety,0);
      moveto(getx-1,gety);
      wskaznik(getx,gety,4);
     end;
    if znak=#77 {prawo} then
     begin
      wskaznik(getx,gety,0);
      moveto(getx+1,gety);
      wskaznik(getx,gety,4);
     end;
   end;
  until znak=#27;
 end;

begin
 inicjacja;
 polozenie;
 closegraph;
end.
```

Objaśnienie:
Prawda, że ciekawe zastosowanie?! Teraz to już tylko dwa (k)roki i powstanie DOOM3 :)

Zanim przejdziemy do drugiej części kursu, chcielibyśmy wspomnieć o trzech procedurach, które, nie wiedzieć czemu, nie znalazły się w numerze wrześniowym. Powitajmy z radością nasze zguby:

- fillpoly(n,p) - jest to procedura analogiczna do drawpoly, tyle że dodatkowo wypełnia powstały wielokąt (rodzaj wypełnienia możemy zmienić procedurą setfillstyle); dla przypomnienia: drawpoly(n,p) - rysuje n krzywych o ustalonych współrzędnych, p może być zmienną (var) lub stałą (const), jednak musi być typu tablicowego, a tablica ta typu pointype (jest to rekord x,y:integer). Aby dowiedzieć się, jak to wszystko zapisać, zerknijcie poniżej.

{program100 - Kuna.NIŻSZY to już setny program, ale to szybko zleciało}

```
program program100;
 uses graph,crt;
  var sterownik,tryb:integer;
    const wielokat:array[1..4] of pointtype=((x:100;y:10),(x:600;y:10),(x:350;y:400),(x:100;y:10));

procedure inicjacja;
 begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
 end;

procedure punkty;
 begin
  inicjacja;
  randomize;
  fillpoly(4,wielokat);
 end;

begin
 inicjacja;
 punkty;
 readkey;
 closegraph;
end.
```

- **fillellipse(x,y,r1,r2)** - procedura rysuje elipsę o środku (x,y) i długości osi poziomej r1 i osi pionowej r2, a następnie wypełnia ją. Oto przykładzik:

```
program program101;
 uses graph,crt;
 var sterownik,tryb,x,y,r1,r2,a,b,c:integer;

procedure inicjacja;
 begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
 end;

procedure punkty;
 begin
  inicjacja;
  randomize;
  repeat
   x:=random(640);
   y:=random(480);
   r1:=random(100);
   r2:=random(100);
   a:=random(360);
   b:=random(360);
   c:=random(16);
   setfillstyle(c,c);
   fillellipse(x,y,r1,r2);
   delay(100);
  until keypressed;
 end;

begin
 inicjacja;
 punkty;
 readkey;
 closegraph;
end.
```

- **floodfill(x,y,k)** - procedura ta służy do wypełniania zamkniętych obszarów. (x,y) to współrzędne dowolnego punktu należącego do zamkniętego obszaru, natomiast (k) to kolor, który stanowi granice wypełnianego obszaru.

```
program program102;
 uses graph,crt;
  var sterownik,tryb,x,y,r,w,c:integer;

procedure inicjacja;
 begin
  detectgraph(sterownik,tryb);
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
 end;

procedure punkty;
 begin
  inicjacja;
  randomize;
  w:=0;
  repeat
   x:=random(640);
   y:=random(480);
   r:=random(100);
   circle(x,y,r);
   delay(100);
   w:=w+1;
  until w=90;
  repeat
   x:=random(640);
   y:=random(480);
   c:=random(16);
   setfillstyle(c,c);
   floodfill(x,y,15);
   delay(50);
  until keypressed;
 end;

begin
 inicjacja;
 punkty;
 readkey;
 closegraph;
end.
```

Teraz, zgodnie z obietnicą, przyszedł czas na programy prezentujące ciekawe efekty graficzne.

Oto pierwszy z nich:

```
program program103;
 uses crt,graph;
  const m=40;
    type wierzcholki=array [0..m,1..2] of
real;
  var nn,xs,ys,i,j,n,sterownik,tryb:integer;
      w:wierzcholki;
      r,alfa,bok:real;

procedure czytaj;
 begin
  repeat
   write('Ile bokow: ');
   readln(n);
  until (n>2) and (n<=m);
  repeat
   write('Dlugosc boku: ');
   readln(bok);
  until bok>0;
 end;

procedure init;
 begin
  sterownik:=9;
  tryb:=2;
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
 end;
procedure wielokat;
 begin
  nn:=n div 2;
  xs:=getmaxx div 2;
  ys:=getmaxy div 2;
  r:=bok/(2*sin(pi/n));
  alfa:=2*pi/n;
  for i:=1 to n do
   begin
    w[i,1]:=r*cos((i-1)*alfa);
    w[i,2]:=r*sin((i-1)*alfa);
   end;
  w[n+1,1]:=w[1,1];
  w[n+1,2]:=w[1,2];
  for i:=1 to n do
   begin
                line(round(w[i,1]+xs),ro-
und(w[i,2]+ys),round(w[i+1,1]+xs),ro-
und(w[i+1,2]+ys));
    for j:=1 to n do
     begin
                line(round(w[i,1]+xs),ro-
und(w[i,2]+ys),round(w[j,1]+xs),ro-
und(w[j,2]+ys));
     end;
   end;
 end;

begin
 czytaj;
 init;
 wielokat;
 readkey;
 closegraph;
end.
```

Objaśnienie:
Co tu dużo mówić, program nie jest prosty. No, może inaczej, struktura programu jest prosta, jedynie algorytmy są zagięte. Całość polega na tym, że rysuje się wielokąt foremny, a następnie każdy wierzchołek łączy się linią z pozostałymi. To, co uzyskamy, trzeba przyznać, wygląda dosyć ciekawie. Jeżeli zaś chodzi o algorytmy, to... albo, wiecie co, sami dojdźcie, o co w tym wszystkim chodzi (ja to już raz przerabiałem, jakieś dwa lata temu w liceum, i, szczerze, drugi raz jakoś nie mam ochoty :) - WYŻSZY).

I drugi:

```
program program104;
 uses crt,graph;
   type wierzcholki=array[1..5,1..2]
of real;
  var bok,xs,ys,sterownik,tryb:integer;
      w:wierzcholki;
      s:real;
      ile,i,j:byte;

procedure czytaj;
 begin
  repeat
   write('Bok= ');
   readln(bok);
  until bok>0;
  repeat
   write('s= ');
   readln(s);
   until (s>0) and (s<1);
  write('Ile kwadratow= ');
  readln(ile);
 end;

procedure init;
 begin
  sterownik:=9;
  tryb:=2;
  initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');
 end;

procedure kwadraty(xs,ys,kol:integer);
 begin
  setcolor(kol);
  w[1,1]:=xs;    w[1,2]:=ys;
  w[2,1]:=xs;    w[2,2]:=ys-bok;
  w[3,1]:=xs+bok; w[3,2]:=ys-bok;
  w[4,1]:=xs+bok; w[4,2]:=ys;
  w[5,1]:=xs;    w[5,2]:=ys;
  for j:=1 to ile do
   begin
    for i:=1 to 4 do
     begin
       line(round(w[i,1]),round(w[i,2]),ro-
und(w[i+1,1]),round(w[i+1,2]));
     end;
    for i:=1 to 4 do
     begin
      w[i,1]:=(1-s)*w[i,1]+s*w[i+1,1];
      w[i,2]:=(1-s)*w[i,2]+s*w[i+1,2];
     end;
     w[5,1]:=w[1,1]; w[5,2]:=w[1,2];
   end;
 end;

begin
 czytaj;
 init;
  kwadraty(getmaxx div 2,getmaxy div
2,4);
  kwadraty(getmaxx div 2,getmaxy div
2+bok,7);
 kwadraty(getmaxx div 2-bok,getmaxy div
2+bok,5);
 kwadraty(getmaxx div 2-bok,getmaxy div
2,6);
 readkey;
 closegraph;
end.
```

Objaśnienie:
W kwadracie kwadrat, kwadrat w kwadracie, a w tym kwadracie jeszcze jeden kwadrat. Tak to w dużym uproszczeniu można opisać. A jak to wygląda od strony kodowej? Podajemy długość boku, następnie stosunek, w jakim należy go podzielić, a na końcu ilość kwadratów. Podając stosunek podziału boku, tym samym wyznaczamy, w którym miejscu ma się znajdować wierzchołek wpisanego kwadratu. Stosunek ten obowiązuje również podczas wpisywania kwadratu w kwadrat wpisany itd.

No i widzisz, WYŻSZY, co najlepszego narobiliśmy? Tak się rozpisaliśmy o tej $^#$@%$# grafice, że nawet nam na listy miejsca zabrakło. Nie zdołaliśmy też napisać o naszej nowej stronce WWW poświęconej Pascalowi. Trzeba jednak pocieszyć się myślą, że za miesiąc znowu będzie CDA, no i te dwie magiczne stronki do zagospodarowania. Ale póki co, trzeba kończyć... Tak więc - do zaLOOKania za miesiąc!

PS1 Masz do nas jakieś pytania? A może chcesz wysłać mailbom... ekhm... maila? :) Śmiało pisz pod adresem: pascal@silvershark.com.pl lub ślij tradycyjne listy na adres redakcji, z DOPISKIEM na kopercie: Pascal (natomiast nie przysyłajcie listów na firmowy mail). Czekamy!

PS2 Mamy dla was wspaniałą niespodziankę dotyczącą naszego kursu Pascala. Chcecie wiedzieć, jaką? Koniecznie zajrzyjcie na www.raziel.ko.pl. Szczegóły, z braku miejsca, za miesiąc! □

Procedury i funkcje modułu GRAPH cz. 2.

FillPoly	**proc**	rysuje wypełniony wielokąt
FillEllipse	**proc**	rysuje wypełnioną elipsę
FloodFill	**proc**	wypełnia dowolny zamknięty obszar
GetBkColor	**funk**	informuje o bieżącym kolorze tła
GetColor	**funk**	informuje o bieżącym kolorze linii
GetDriverName	**funk**	podaje nazwę bieżącego sterownika karty graficznej
GetGraphMode	**funk**	informuje o aktualnym trybie
GetMaxColor	**funk**	informuje o maksymalnym numerze koloru dostępnego w danym trybie
GetMaxMode	**funk**	informuje o maksymalnym numerze trybu dla danej karty
GetMaxX	**funk**	informuje o rozdzielczości ekranu (x)
GetMaxY	**funk**	informuje o rozdzielczości ekranu (y)
GetX	**funk**	informuje o aktualnym położeniu wskaźnika (x)
GetY	**funk**	informuje o aktualnym położeniu wskaźnika (y)
GetModeName	**funk**	informuje o nazwie trybu
GetModeRange	**proc**	informuje o wartości najmniejszego i największego trybu dla danego sterownika
GetPixel	**funk**	informuje o kolorze ekranu w punkcie (x,y)
GetTextSettings	**proc**	informuje o ustawieniach dotyczących tekstu wyprowadzanego w trybie graficznym
GetLineSettings	**proc**	informuje nas o bieżącym ustawieniu linii i jej grubości
OutText	**proc**	wypisuje podany przez nas tekst w miejscu aktualnego położenia wskaźnika ekranu
OutTextXY	**proc**	wypisuje podany tekst w miejscu przez nas wskazanym (x,y)
SetTextStylep	**roc**	zmienia rodzaj pisma, jego ustawienia oraz rozmiar
SetTextJustify	**proc**	justuje tekst względem położenia wskaźnika ekranu
SetColor	**proc**	zmienia kolor tekstu lub linii
SetBkColor	**proc**	zmienia kolor tła

SCENA KOMPUTEROWA

Nowa Demo(?)Scena

Nie da się ukryć, że demoscena cały czas się rozwija. Zaledwie dwa lata temu dema z akceleracją były tylko atrakcją niektórych zachodnich imprez, a dzisiaj jest to po prostu standard. Tak samo jest np. z muzyką - niewielu muzyków korzysta jeszcze ze starych metod tworzenia. Większość sięga po najlepszy sprzęt, jaki można sobie zorganizować, i za jego pomocą komponuje kawałki, które później konwertowane są na format MP3. Graficy również dostali nowe narzędzia, dzięki którym ich prace naprawdę ścinają z nóg. Wszystko to idzie do przodu, ale nadal pozostaje ten sam sens - stworzenie produkcji miłej dla oka i ucha, która pozostawi w odbiorcy ślad. No, właśnie tutaj chciałbym zwrócić waszą uwagę na coś, co z dnia na dzień staje się coraz większą atrakcją demosceny.

Przemysław Ostrowski aka Tiges

Wszyscy z was, którzy byli kiedykolwiek na jakimś party, doskonale orientują się, że oprócz demo compo, intro compo, różnych odmian graphics i music compo, mamy jeszcze dwie wielkie dziedziny, które mogą się przeobrazić w coś zupełnie nowego, co całkowicie zmieni dotychczasowe oblicze naszej scenki. Mowa oczywiście o VHS Compo i Wild Demo. Wróćmy jeszcze do przeszłości. W Polsce amatorskim filmem, który zrobił chyba największą furorę, była parodia "Gwiezdnych wojen" zaprezentowana na Rush Hours '98. W różnych raportach z tej imprezy pojawiały się zdania typu: "Musieli mieć super sprzęt", "Film po prostu zabijał wykonaniem", "Totalny odlot" i tego typu opisy. Compomaszyną był wtedy Pentium 200MMX z kartą graficzną Tseng 2 MB PCI. Dla porównania podam, że na ostatnim party w Polsce mieliśmy Athlona 700 MHz z GeForce'em (na Horizonie nie było Athlona, ale sprzet o podobnej mocy obliczeniowej -Tiges). Mimo wszystko już w tamtych czasach niewielka grupka ludzi potrafiła zaskoczyć widownię. Jak się później okazało, nie byli oni pierwsi i nie ostatni. Temat wylądował na podatnym gruncie i powstało naprawdę wiele zaskakujących prezentacji. Jak wyglądają produkcje?

W tej chwili VHS-y można podzielić na wiele kategorii. Do pierwszej z pewnością należą filmy robione na wzór teledysków. Można śmiało stwierdzić, że niektóre z nich spokojnie mogłyby występować obok tych z MTV. Są to naprawdę dopracowane produkcje, w których autorzy dopieścili wszystkie szczegóły. Druga kategoria to coś na wzór filmów amatorskich. Gatunkiem najczęściej poruszanym są "Gwiezdne wojny". Prawdopodobnie ze względu na dostępne materiały, no i popularność samego tematu. Na drugim miejscu mamy science fiction ogólnie pojęte, czyli np. na Gravity był prezentowany film, w którym różnego rodzaju pojazdy kosmiczne toczyły ze sobą zaciętą bitwę. Mnóstwo fajerwerków, ładne obiekty, dobre ujęcia kamery. Walkę wygrały trzy "klasyczne" latające talerze, które wylądowały na planecie, aby zagrabić łup, czyli... fabrykę piwa. Jak widać, cel był wart poświęcenia kilku pojazdów. Trzecia kategoria to parodie. Tutaj chyba najpopularniejszą produkcją jest praca grupy Venture, której członkowie postanowili zamienić się w śpiewający disco polo Boys Band (Ughh... Ognista bejbe :) - Tiges). Czwarta kategoria to dziwactwa. Różne gagi złapane kamerą przez przypadek i tego typu ujęcia. Jednak do najbardziej znanych prac należą te, w które autorzy włożyli naprawdę wiele starań. Wystarczy spojrzeć chociażby na ostatni film Stanisława Mąderka, który znalazł się na płytach kilkunastu gazet w Polsce. Grupa dosłownie kilku ludzi nagle zyskała sławę dzięki swojej ambicji, poczuciu humoru i - jakby nie było - talentowi. Zainteresowanych odsyłam do Internetu, gdzie można znaleźć wywiad z autorami. Interesująca jest zwłaszcza kwestia doboru aktorek ;). Poza tym kwestie techniczne - wcale nie było to jakieś superstudio na miarę Hollywood, tylko piwnica w której na ścianach zawisły płachty niebieskiego materiału (blue box).

W Sieci dostępne są dosłownie nieograniczone zasoby dotyczące tworzenia filmów metodą amatorską. Jednym z najpopularniejszych portali jest www.theforce.net, gdzie znajdziemy przede wszystkim materiały do wspomnianych już

Dla scenowców

Prosiłbym bardzo, aby sprawy scenowe (pytania, arty, twórczość) kierować na e-mail postrowski@pcformat.com.pl. Tak samo listy lepiej kierować na adres Przemysław Ostrowski, ul. Teczowa 25, 53-602 Wrocław z dopiskiem "scena". No to tyle i życzę przyjemnej lektury.

Tiges

"Gwiezdnych wojen", ale również np. do "Blade Runnera" czy innych sławnych dzieł kina. Poza tym są tam podręczniki dla... reżyserów, grafików, muzyków itd. prowadzące po prostu za rękę. Z większości witryn można pobrać od razu przykłady wykorzystanych technik. Jest to naprawdę nie lada gratka dla wielbicieli kina. Można tam zobaczyć dosłownie wszystko, począwszy od

nowych wersji "Jacka i Placka", a skończywszy na filmach pełnometrażowych. I jeszcze jedna niespodzianka - większość autorów trójwymiarowych modeli, scenariuszy, skryptów i tego typu materiałów wyznaje zasadę: "Możesz używać moich prac w jakikolwiek sposób, jeżeli zamieścisz moje imię i nazwisko na liście twórców filmu". No i proszę - wystarczy wrócić do naszych przykładów i spojrzeć na końcowe napisy. Prawda, że nagle wszystko staje się jasne? Tutaj jednak pojawia się nowy, zupełnie inny problem - mianowicie prawo autorskie twórców oprogramowania komercyjnego, które mimo wszystko w większości jest wykorzystywane. Nie każdego stać na program Adobe Photoshop, Adobe Premiere czy 3D Studio Max. Jest kilka wyjść - pierwsze to używanie własnego oprogramowania. Druga opcja to korzystanie z pakietów mniej popularnych, ale za to darmowych - mowa oczywiście o takich produktach, jak Blender, AC3D, Gimp i tym podobne. Sprawa praw autorskich na demoscenie to jednak temat na osobny artykuł, a może nawet książkę.

A co na to przeciętny widz? Na pewno cieszy się niezmiernie. To właśnie z tych kanonów wyrośli twórcy takich filmów, jak np. "Cube", "The Blair Witch Project" czy "eXistenZe". Lista jest długa i na pewno niezamknięta. Pozostaje nam mieć nadzieję, że do tych tytułów w końcu dołączą również polskie prace. W końcu Polska, jakby nie patrzeć, jest krajem, w którym demoscena cieszy się największą zaraz po Finlandii popularnością. Poza tym pojawiają się tutaj zupełnie nowe czynniki motywacyjne... Na pewno każdy z was niejednokrotnie spotkał w życiu kobietę, w której od razu się zakochał. To nawet całkiem fajne uczucie, zwłaszcza gdy jest odwzajemnione. A co lubią niektóre kobiety? Ano właśnie - większość z nich pragnie zostać (sic!) aktorkami. A ty jako przyszły reżyser możesz zrealizować jej marzenia. Sposobów jest wiele, a ja oczywiście nic nie sugeruję. Jak zachowują się ludzie, gdy poczują, że są na widowni, to chyba wszyscy stali bywalcy na party wiedzą. Wystarczy wspomnieć taniec Yogi na Intel Outside czy składanie hołdu butelce po tanim winie na Satelitte w Szczecinie. Taaaak... sława to niewątpliwie bardzo przyjemne uczucie, którego niejeden z nas chciałby doświadczyć. Tutaj przypomina mi się także zdanie mojego przyjaciela, który ujął to tak: jakąkolwiek byście stworzyli produkcję, to i tak jesteście kimś, bo te dziesiątki szarych ludzi, których widzicie na co dzień nie dorównują wam. A poza tym najważniejsze jest, abyście robili to, co lubicie. Bez zamiłowania do dziedziny... nici. To po prostu trzeba lubić.

Wróćmy jednak do samych prac. Wyobraźcie sobie, jakby wyglądały takie produkcje, jak Tribes/Pulse, Fulcrum/Matrix, Automaton Flavour/Hellcore, Megablast/Orange, Saint/Halcyon i tym podobne, gdyby były wykonane jako filmy? Niemożliwe? W tej chwili jest to raczej kwestia chęci niż możliwości. Potrzebny sprzęt nie jest problemem. Na zwykłym domowym komputerze o przeciętnej konfiguracji jak na dzisiejsze czasy można wycisnąć naprawdę bardzo fajne rzeczy. VHS jest dziedziną, która prawdopodobnie rozwinie się jako zupełnie nowa sztuka, w której nie efekty specjalne będą decydowały o atrakcyjności produkcji, ale pomysły. Trendy do kręcenia filmów pojawiały się na scenie od zawsze - wystarczy wspomnieć np. Channell 88/Fuse, Karma/Halcyon, Washing Machine/Coma, które tak właściwie składają się tylko z dygitalizowanych animacji. Są to również produkcje, które przez długi czas nie schodziły z list przebojów (nieźle zabrzmiało, a chodzi oczywiście o charty :>). Chcę tu od razu zaznaczyć jedną rzecz - nie wiadomo tak naprawdę, czy i kiedy dema znikną z demoseceny (!?) (chyba nie znikną ;) - Tiges). Natomiast wartym zauważenia jest fakt, że na świecie odbywają się demoparty, na których w ogóle nie ma demek klasycznych. Same VHS i Wild Demo. Do czego to prowadzi? Czas pokaże.

A co na to koder? Ano nic. Wbrew pozorom obie strony będą zadowolone. Zakładając, że robimy VHS, możemy odrzucić wszystkie problemy związane z płynnością itp. W tym momencie koder nadal pisze efekty, ale już nie są one wykonywane w czasie rzeczywistym. Poza tym, bądź co bądź, potrzebne są setki narzędzi i mnóstwo innych niespodzianek. Różnica jest taka, że już nie wygrywa ten, kto ma lepszy akcelerator, tylko ten, kto napisze lepszy efekt. Całość i tak potem ląduje w DivX, więc możliwości są po prostu nieograniczone. O ile kiedyś jakiś efekt był niemożliwy do pokazania ze względu na to, że np. jedna klatka liczyła się przez pół minuty, to dziś nie jest to już problem. Niech sobie maszynka liczy. Ważny jest efekt końcowy i na tym przede wszystkim koncentruje się cała grupa.

Podsumujmy: muzyk oddaje pracę w dowolnym formacie, który można podpiąć pod film, grafik zajmuje się większością rzeczy związanych z tym, co jest na ekranie, koder tworzy nowe narzędzia i efekty, które później wykorzystują wszyscy razem. I co wtedy? Co decyduje o atrakcyjności produkcji? Design! Po prostu pomysł na coś nowego. To zawsze była decydująca sprawa i tutaj widać to bardzo wyraźnie. A jakie z tego korzyści wyciągną ludzie z demosceny? Czyżby zamiast "Designer" zaczęły się pojawiać napisy "Screenplay by"? Zobaczymy. Na pewno warto się zastanowić, czy przypadkiem nie jest to większe pole do popisu niż mogłoby się początkowo wydawać. A może warto spróbować samemu coś zmontować? Na pewno, bo demoscena to taka bestia, która przede wszystkim lubi ludzi aktywnych. Czego sobie i wam życzy:

Fremen/Fuse ^ Suspend ^ Pengo

Świetna zabawa, skuteczna nauka!

„Siedem diamentów" to multimedialna gra ucząca języka angielskiego.
Gracz poruszając się po bajkowym mieście - wędruje po jego zakamarkach i odkrywa nowe miejsca - pomaga królowi odnaleźć 7 zagubionych diamentów. Nauka angielskiego z programem to wciągająca przygoda. Interaktywne, animowane ćwiczenia, zabawne komentarze i dźwięki sprawiają, że gracz bawiąc się uczy! Młody podróżnik, dzięki udźwiękowionym: piosenkom, alfabetowi, słówkom (ok. 1000), praktycznym dialogom, nauczy się nie tylko rozumieć, ale także mówić, a nawet śpiewać po angielsku.
W pudełku: naklejki i plan lekcji.

„Na tropach..." to program uczący polskiego na poziome szkoły podstawowej i gimnazjum.
Program to 600 ciekawych i skutecznych ćwiczeń z gramatyki, ortografii i literatury, wypracowania, podręcznik, słowniki, zdjęcia, animacje i nagrania dźwiękowe. Wszystkie ćwiczenia i testy - dzięki podobieństwu do testów kompetencyjnych - uczą najczęściej wymaganych od uczniów zagadnień. Różnorodne testy usystematyzują wiedzę i przygotują do każdej klasówki, a także do zdania egzaminu wstępnego. „Na tropach..." to najlepszy korepetytor! Za cenę 2 godzin korepetycji zapewnia ponad 150 godzin skutecznej nauki i doskonałej zabawy.

W ofercie również:

„Profesor..." to programy uczące języka angielskiego (Henry) i niemieckiego (Klaus) dla początkujących i średnio zaawansowanych.
„Profesor 2001" - to ćwiczenia, dialogi, podręcznik. Program nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów.
„Gramatyka" nauczy Cię prawidłowego stosowania najważniejszych konstrukcji wraz z wymową. Każdy „Profesor" to kilkanaście rodzajów ćwiczeń, 200 godzin nauki, Poradnik metodyczny, słownik, prosty interfejs.
Cena: 79 zł

EDGARD multimedia tel. (022) 644-55-57, 0601 33-18-50

Sprzedaż detaliczna: Empik, Vobis, Auchan, Media Markt, Extrapole, Scanmet, In Medio, PLAY, DHO.

WWW.EDGARD.COM.PL

Jingle bells... and sock smells!

Witam w świątecznym wydaniu Na Luzie. Wiem, że jest listopad, ale do świąt coraz bliżej, wiem! Z tej zatem okazji troszkę tekstów świąteczno-mikołajowych. Przypominam też, że teksty do tego działu są albo znalezione w Internecie, albo napisane przez czytelników CDA... A teraz już zapraszam do lektury i mam nadzieję, że będziecie się dobrze bawić.

Czy Mikołaj jest kobietą?

- Mężczyźnie nie chciałoby się czytać tylu listów z całego świata.
- Mężczyzna w życiu nie będzie pamiętał o zakupie prezentu przed Wigilią.
- Mężczyzna prędzej by umarł, niż włożyłby czerwony aksamitny kożuszek oraz takąż czapeczkę z pomponem i pokazał się w tym swoim kumplom.
- Mężczyzna bałby się pokazać w towarzystwie elfów i krasnoludków, gdyż znaczyłoby to, że jest dziecinny... i może ma jakieś dziwne preferencje?
- Mężczyzna nie musi sobie przyprawiać sztucznej brody.
- Mężczyźni nie umieją porządnie zapakować nawet JEDNEGO prezentu...
- Latające renifery? Nie żartujmy, faceci rozwoziliby prezenty na Harleyach albo czerwonym Ferrari Testarossa, a zamiast elfów towarzyszyłyby im top-modelki w skąpych strojach.
- Mężczyzna zdecydowanie woli otrzymywać prezenty niż je rozdawać.
- Facet woli spędzić czas z piwem przed TV, a nie latać jak głupi od domu do domu i niańczyć bachory na kolanach.

"Święty" Mikołaj?

Ostatnio musiałem zetknąć się z czymś, co jedni uwielbiają (bo na tym zarabiają), a niektórzy nienawidzą (tak jak ja). Chodzi mi w tym przypadku o przebieranie się za świętego Mikołaja. Czy nie sądzicie, że ten grubaśny koleś jest gorszy nawet od mafii sycylijskiej? Nie? No to zobaczmy.

imię: Mikołaj
xywka: Gwiazdor, Święty, Biskup
nazwisko: nieznane
zawód: roznosiciel zabawek

pochodzenie zabawek: nieznane, być może zamawia u rosyjskiej mafii, a może przemyca w nich amfetaminę lub jakieś inne dobra doczesne?

obywatelstwo: nieznane - niby z Laponii, ale czy ktokolwiek widział jego paszport? - nie sądzę!

znaki szczególne: gruby, w czerwonym wdzianku, żeby wszyscy dealerzy go rozpoznawali; lata zaprzęgiem reniferów (to chyba niezły stuff zajarał); znam wiele opowieści o halucynacjach, zwidach i temu podobnych "akcjach", ale żeby latać zaprzęgiem reniferów - to jest coś!

rodzina: żona - Mary Christmas

dzieci: nie ma

znani wspólnicy: elfy (najprawdopodobniej niewolnicy, pracują za łyk mleka i okruchy ze stołu)

przynależność polityczna: na 100% nie należy do lewicy, chociaż czerwony, gdyż tamci swojego człowieka nazywają Dziadek Mróz

znane sposoby działania w terenie: wchodzi przez komin i "zostawia towar" w skarpetach (to może dlatego ma takie odloty - tyle aromatu skarpet się nawdychać? :)

pogląd socjologiczny: działa na zasadzie sekty - wszystkie dzieci go uwielbiają, chętnie od niego wszystko biorą, a nawet siadają mu na kolanach; bombarduje miłością, uzależnia; przekupuje prezentami, odciągając dzieci od rodziców!!!

okres wzmożonej działalności: od 4 aż do 24 grudnia

stosunek wobec podatków: zaległości z odprowadzaniem podatku święty Mikołaj ma od początku istnienia ZUS-u, tak więc naliczone odsetki wraz z procentami przekraczają już budżet Konga; dotyczy tylko Polski; nie jestem w stanie obliczyć, na jaką sumę jest zadłużony w innych krajach, gdyż nie znam kursu walut w Mozambiku i Kenii

Niestety, jeśli jesteś rodzicem i chcesz obronić swoje dziecko przed tym mafiozo, przywódcą sekty, cpunem itd., musisz uzbroić się w cierpliwość i w kilka przedmiotów z poniższej listy:

- rurka hydrauliczna
- bosak
- pies bez obroży
- ciężki karabin maszynowy kal. 12,7 mm (Mikołaj to twardy gość)
- urzędnik ZUS-u
- kolczatka
- widły
- UBK (Uniwersalna Blokada Komina) do kupienia w teleszopie za jedyne 99999999999 zł + VAT
- odsysacz tłuszczu

OK, to chyba starczy na dzisiaj - mam nadzieję, że ten krótki felieton uzmysłowi wam, jak bardzo niebezpieczny jest święty Mikołaj. Jest jeszcze jedna rada - zawsze można pójść do Wojskowej Komendy Uzupełnień. Tam skierują was do jednostki, gdzie raczej Mikołaj nie dojdzie. Aha, no i powołajcie się na mnie.

Powieść wigilijna

Pewnego Bożego Narodzenia, bardzo dawno temu, święty Mikołaj przygotowywał się do swojej corocznej podróży. Jednak wszędzie piętrzyły się problemy...

Cztery z jego elfów zachorowały, a zastępcy nie produkowali zabawek tak szybko jak elfy, więc Mikołaj zaczął podejrzewać, że może nie zdążyć. Następnie pani Mikołajowa oświadczyła mu, że jej mama ma zamiar wkrótce ich odwiedzić, co bardzo zdenerwowało Mikołaja. Na domiar złego, kiedy poszedł zaprzęgać reniferów, okazało się, że trzy z nich są w zaawansowanej ciąży, a dwa inne przeskoczyły przez płot i zwiały - Bóg jeden wie, dokąd. Mikołaj zdenerwował się jeszcze bardziej... Kiedy zaczął pakować sanie, złamała się jedna z płóz. Worek runął na ziemię, a zabawki rozsypały się dookoła. Wkurzony Mikołaj postanowił wrócić do domu na kawę i szklaneczkę whisky. Kiedy jednak otworzył barek, okazało się, że elfy ukryły cały alkohol i nic nie było do wypicia... Roztrzęsiony Mikołaj upuścił dzbanek do kawy, który roztrzaskał się na kawałeczki na podłodze w kuchni. Poszedł więc po szczotkę, ale myszy zjadły włosie, z którego była zrobiona. I właśnie wtedy zadzwonił dzwonek do drzwi... Mikołaj poszedł otworzyć. Za drzwiami stał mały aniołek z piękną, wielką choinką. Aniołek radośnie zawołał:

- Wesołych Świąt, Mikołaju! Czyż nie piękny mamy dziś dzień? Przyniosłem dla Ciebie choinkę. Prawda, że jest wspaniała? Gdzie ci ją postawić?

...i stąd wzięła się tradycja aniołka na samym czubku choinki!

Jak wykończyć karpia?

Poradnik na święta dla zdesperowanych.

1. Bicie na chama:
- młotek: walnąć z całej siły między oczy lub w okolicę tychże (uważać na palce)
- tasak: odciąć głowę (uważać na dłoń!)

Skutki uboczne: gwarantowane wyrzuty sumienia i mdłości. Nasze kalectwo i śmierć karpia równie prawdopodobne.

2. Bicie "na tchórza" - unikanie walki:
- do wanny z karpiem wrzuca się włączoną suszarkę do włosów; zaleca się jednak, żeby podczas stosowania tej metody nie przebywać samemu w wannie i upewnić się, że podłoga jest sucha

Skutki uboczne: wymiana korków, zakup nowej suszarki.

3. Bicie psychologiczne:
- podchodzi się do wanny, w której beztrosko pływa karp, i znienacka pokazuje mu się kalendarz z zakreśloną czerwonym pisakiem datą 24 grudnia (99,9% karpi umrze na zawał)

Skutki uboczne: a co będzie, jak trafisz na ten 0,1%?

4. Gry wojenne:
- do wanny wrzucasz petardę

Skutki uboczne: odpada patroszenie. Dochodzi malowanie ścian i sufitu.

5. Bicie damskie:
- wyciągasz korek z wanny i wychodzisz na papierosa

Skutki uboczne: możesz zachorować na raka lub dostać zawału (palenie szkodzi!).

6. Bicie niesportowe:
- idąc do domu z karpiem w siatce udajesz, że niechcący wypada ci ta siatka pod nadjeżdżający autobus

Skutki uboczne: czasem autobus przejeżdża nie tego, kogo trzeba.

7. Bicie koleżeńskie:
- wypijasz z karpiem flaszkę i tłumaczysz mu, że on nie ma już po co żyć, bo jego dziewczyna puszcza się z innym w sąsiedniej centrali rybnej; karp umiera z żalu lub przepicia

Skutki uboczne: chora wątroba. Wyrzuty sumienia. A jak karp wie coś o twojej żonie?

SPEED 3

Samochód gnał z ogromną prędkością. Zanosiło go na zakrętach i co chwila wydawało się, że za moment dojdzie do katastrofy. Nie zważała na to młoda kobieta siedząca za kierownicą. Chyba nawet uśmiechała się pod nosem. Nie można tego było powiedzieć o znajdującym się obok niej mężczyźnie. Był on blady jak ściana. Wpatrywał się w drogę i widząc kolejne przeszkody wydzierał się głośno:

- W praaaaawo!!!!

Głośny pisk opon słychać było na drugim końcu miasta. Samochód na pełnej szybkości pokonał zakręt. Już wydawało się, że kłopoty zostały z tyłu, ale było to tylko złudzenie. Widać już następny zakręt.

- W leeeeeewo!!!!!

I znów głośny pisk. Na asfalcie pojawiły się czarne ślady spalonej gumy. Wydawało się niemożliwością, że jeszcze żyją, ale tak było. Samochód pokonał i ten zakręt. A wszystko to z prędkością ponad stu kilometrów na godzinę.

- W praaaaawo!!!!

Ten krzyk wystraszył kobietę nie na żarty. Puściła kierownicę i mocniej docisnęła pedał gazu. Widząc to mężczyzna, choć wydawało się to niemożliwe, zbladł jeszcze bardziej i z dzikim wrzaskiem chwycił za kierownicę.
- Jezuuuuuu!!!!!

To otrzeźwiło kobietę. Ponownie złapała dłońmi kierownicę. Gazu jednak nie ujęła. Mknęli jak opętani. Mieli pecha. Trafili na drogę, na której aż roiło się od zakrętów.

- W praaaaaaawo!!!!!!!!

Gwizd opon.

- W leeeeeeewo!!!!!!

Gwizd opon.

- Aaaaa!!!! W praaaawo!!!!!

Gwizd opon.

- W leeeeeeeewo!!!!!!!

Nie zauważyli, że był to wjazd na ulicę jednokierunkową. Jechali pod prąd. W jednej chwili ulicą targnął jazgot klaksonów. Wydawało się, że nawet asfalt trąbi. Hałas był ogromny. Zdezorientowana kobieta nie patrzyła już nawet, gdzie jedzie. Patrzyła przed siebie. Jej noga była tak zdrętwiała, że nie mogła jej ruszyć. Szybkościomierz wskazywał sto czterdzieści kilometrów na godzinę. Jadące z przeciwka samochody zjeżdżały na bok, próbując ominąć mknący pojazd. Uliczka była wąska. Te, którym udało się nie wpaść na otaczające domy, wpadali na siebie nawzajem, tworząc ogromne karambole. Wszystko to jednak działo się za pędzącym pojazdem. Ten bez przeszkód połykał połacie asfaltu.

- W praaaaaaaaawo!!!!!!!

Mężczyzna zauważył wyjazd z jednokierunkowej. Skręcili w prawo i znów jechali zgodnie z przepisami. Tyle, że sto czterdzieści na godzinę. Facet bliski był zwymiotowania. Ostatkiem sił krzyknął:

- Niechże się pani wreszcie zatrzyma!!! @#$@@#!!!!!!!

O dziwo, posłuchała go. Nacisnęła pedał hamulca. Mężczyzna przeżył najdłuższe hamowanie w swoim życiu, ale po kilkuset metrach zatrzymali się bezpiecznie przy krawężniku.

- Zdałam? - spytała kobieta.

Facet jej nie słuchał. Wyszedł na zewnątrz i zaczerpnął świeżego powietrza. Kobieta wyszła za nim, podeszła bliżej i znów spytała:

- Zdałam?

Facet spojrzał na nią dzikim wzrokiem.

- Niech sobie pani do końca życia wybije z głowy prawo jazdy!!!!!!!! Rozumie pani?!!!!!!

Kobieta spojrzała zdziwiona na instruktora. Przypatrujący się całemu zdarzeniu mężczyzna podszedł do nich i powiedział:

- A wiedzą państwo, że związki zrodzone w trudnych sytuacjach nie są zbyt trwałe?

Instruktor spojrzał na niego z przekąsem, podszedł bliżej i dał mu w mordę. Facet upadł. Złapał się za szczękę i powoli się podniósł. Wściekły spojrzał na instruktora i krzyknął:

- Już nie żyjesz!!!! Jakem Jan DeBont możesz być pewny, że pozwę cię do sądu. Albo... albo... albo... - uspokoił się na chwilę - *O cholera! Mógłby z tego być całkiem niezły film!*

Łańcuszek szczęścia

Zwykle łańcuszków nie posyłam dalej, ale ten jest inny...

To jest e-mail szczęścia. Natychmiast po otrzymaniu wyślij go 11 osobom, które uważasz za najlepsze do otrzymania tego e-malia szczęścia (może to być jedna osoba, pod warunkiem że ma 11 adresów, ale może być jej trochę głupio; weź to pod uwagę). Jeżeli wyślesz ten mail, to doznasz wielkiego szczęścia, albowiem nie spotka cię żadne nieszczęście. A przynajmniej nie powinno.

W 1453 roku Giaccomo Perucci, wenecki kondotier walczący w obronie Konstantynopola, wysłał tego maila gołębiem pocztowym z dachu pałacu Blacherness. Od tego czasu ów e-mail okrążył w niezmienionej postaci Ziemię 5257 razy, 287 razy natykając się sam na siebie i samodzielnie wysyłając się dalej.

Jan C., 52-letni podoficer zawodowy, nie wysłał tego maila, ponieważ nie miał komputera, i 3 tygodnie później okazało się, że jego córka jest w ciąży.

32-letnia Eulalia N. powiedziała "w d*** mam ten e-mail". Po tygodniu została wezwana przez Urząd Kontroli Skarbowej i słuch po niej zaginął.

Robert F., angielski misjonarz w Indiach Zachodnich, nie wysłał tego e-maila, ponieważ nigdy on do niego nie dotarł. Sam sobie winien!

Bill G. wysłał tego maila 11 tysięcy razy (w tym celu musiał stworzyć system operacyjny, w którym istnieje program zdolny wysyłać tę samą wiadomość w nieskończoność) i dorobił się wielkiej fortuny, a co ważniejsze, przeszedł mu trądzik młodzieńczy.

Saddam H. powiedział, że maila nie wyśle, i na jego kraj posypały się klęska za klęską (większość zrzucana była z amerykańskich samolotów). Saddam H. opamiętał się i wysłał kilkadziesiąt maili do przyjaciół z Izraela (nowym programem pocztowym SKUD). Cena ropy wzrosła, a jego największy wróg - Bill C. - dowiedział się, że pali za dużo cygar.

Nawet słynny radziecki podróżnik i odkrywca I. Wologutkow w czasie swojej słynnej wyprawy polarnej, w sytuacji - zdawałoby się - bez wyjścia (zepsuła się lodówka z zapasami żywności) postanowił przełamać swój empiriokrytyczny sceptycyzm i korzystając ze specjalnie tresowanych pingwinów Adeli (Adela wyraziła zgodę) wysłał 11 kopii tej wiadomości. Natychmiast, kiedy to zrobił, okazało się, że zapasom wyprawy nic nie grozi, albowiem jest to mielonka wrocławska w puszkach (mielonka ta zresztą okazała się później bardzo przydatna, odstraszając dzikie niedźwiedzie oraz ciągnąc sanie).

Roześlij więc tę wiadomość jak najszybciej do 11 osób, a szczęście cię nie minie. Nie zrobisz tego - szczęście minie cię obojętnie i zapuka do twojego sąsiada. Nie strąć szansy! Wyślij natychmiast albo niech będą przeklęte wielbłądy twoje, twe nogi pokryją się serkiem feta, a twarz twoja pojawi się w reklamie czosnkowych chipsów dla kotów!!!

PS. Giaccomo Perucci dwa dni później na pokładzie niewielkiej lodzi rybackiej wymknął się ze zdobytego przez Turków Konstantynopola i zbiegł do Salonik, gdzie podczas powitalnej uczty na jego cześć zatruł się pulardą z gołębia i umarł. Jak się okazało, był to jeden z owych wysłanych przez Perucciego ptaków, który w ten sposób nigdy nie doniósł swej wiadomości do adresata. Tak oto los kpi sobie czasem z ludzi. I z gołębi, rzecz jasna.

PS. 2. Reklamacji i zwrotów nie przyjmujemy.

Mała dziewczynka stoi na ulicy i płacze; ludzie ją pytają:

- Dlaczego płaczesz?
- Bo się zgubiłam!
- A jak się nazywasz?
- Nie wiem...
- A jak się nazywa twoja mama?
- Nie wiem...
- A znasz swój adres?
- Tak: wu-wu-wu-kropka-basia-kropka-pe-el.

Ktoś powiedział...

1. Pytanie: czy chciałabyś żyć wiecznie, jeśli byłoby to możliwe? Uzasadnij odpowiedź.

Odpowiedź: nie chciałabym żyć wiecznie, bo nie powinniśmy żyć wiecznie, ponieważ jeśli mielibyśmy żyć wiecznie, to byśmy żyli, a przecież nie możemy; i właśnie dlatego nie chciałabym żyć wiecznie - Miss Alabama, podczas wyborów Miss USA w 1994 roku

2. Gdy tylko oglądam w TV te biedne, głodujące dzieci gdzieś na świecie, nie mogę powstrzymać się od płaczu. To znaczy, chciałabym być taka szczupła jak one - Mariah Carey

3. Naukowcy odkryli, że mózg reaguje na czekoladę w pewnym stopniu tak jak na marihuanę. Odkryto też inne cechy wspólne między czekoladą a marihuaną, ale nie pamiętam, jakie - Matt Lauer, NBC's Today Show

4. Nie popełniłem przestępstwa. Po prostu nie zastosowałem się do wymogów prawa - David Dinkins, burmistrz Nowego Jorku (odpowiadając na oskarżenie o niezapłaceniu podatków)

5. Palenie zabija. Jeśli jesteś zabity - tracisz bardzo istotną część swojego życia - Brooke Shields, wypowiedź w momencie ubiegania się o stanowisko rzecznika prasowego federalnej akcji przeciw paleniu

6. Nigdy nie miałem poważnej operacji kolana na żadnej innej części ciała - Winston Bennett, sportowiec

7. Pomijając zabójstwa, Waszyngton ma najniższy wskaźnik przestępczości w kraju - Marion Barry, burmistrz Washington, DC

8. Dokonałem zwrotu o 360 stopni. Jestem za, a nawet przeciw. Potrzebna jest lewa noga i prawa noga... a ja będę pośrodku - Lech Wałęsa

Za krótki... :(

Dziewczyna z IT została poproszona o przygotowanie komputera dla nowego kolegi w firmie. Na koniec zapytała go, jakie chce mieć hasło dostępu do sieci komputerowej. On, chcąc ją wprowadzić w stan zakłopotania, odparł: PENIS. Bez mrugnięcia okiem wpisała jego propozycję i nagle, widząc komunikat systemowy, zaczęła się turlać po podłodze ze śmiechu. Komunikat brzmiał: "HASŁO NIE PRZYJĘTE. ZA MAŁA DŁUGOŚĆ".

Pies i kot

Pies myśli: hej, ci ludzie, z którymi mieszkam, kochają mnie, dają mi przyjemny, ciepły, suchy dom, rozpieszczają mnie i dobrze się mną opiekują... Oni muszą być bogami!

Kot myśli: hej, ci ludzie, z którymi mieszkam, kochają mnie, dają mi przyjemny, ciepły, suchy dom, rozpieszczają mnie i dobrze się mną opiekują... Ja muszę być bogiem!

Ze wspomnień informatyków:

W banku, w którym kiedyś pracowałem, informatyk miał pokój obok pokoju kredytowców. Któregoś dnia przychodzi kobiecina i pyta:
- Dzień dobry, chciałabym się dowiedzieć o kredyty samochodowe...

Informatyk, który był przekonany, że kobieta pomyliła drzwi, powiedział:
- Kredyty to następne drzwi, ja nie udzielam takich informacji.
- A to dlaczego na drzwiach jest napisane "Informatyk"?

Antynoble

Ig Nobla 2000 za program "Pawsense", który kiedy wyczuwa w pobliżu obecność kota, wydaje dźwięki powstrzymujące zwierzę od spacerów po komputerowej klawiaturze, otrzymał Chris Niswander.

"Zdarzają się pomysły, które przychodzą do głowy tylko jednemu człowiekowi. Był tylko jeden Einstein, jeden Newton i jest tylko jeden Niswander" - powiedział Marc Abrahams, wydawca Annals of Improbable Research.

Ponadto Ig Noble 2000 trafiły m.in. do dwóch fizyków, którzy wykorzystali magnesy, aby żaba mogła lewitować. "Chcemy pokazać, że nauka nie musi być nudna" - powiedział podczas odbierania nagrody jeden z nich. Nagrodzono również australijskiego autora, który udowadnia w swoich powieściach, że ludzie nie muszą jeść, i kanadyjskiego biologa, który badał bezsmakowość kostarykańskich kijanek. W dziedzinie chemii zostali nagrodzeni naukowcy z uniwersytetu w Pizie i w Kalifornii, którzy odkryli, że romantyczna miłość może być biochemicznie nie do odróżnienia od natrętnego, impulsywnego bałaganu myślowego (też rewelacja...).

W dziedzinie zdrowia publicznego Ig Nobla otrzymali szkoccy badacze: Jonathan Wyatt, Gordon McNaught i William Tullet za opracowanie raportu "Upadek toalet w Glasgow", który analizuje fizyczny upadek (rozpad) toalet w Glasgow, po tym, jak człowiek na nich usiądzie. Wyatt and McNaught byli tak zadowoleni z przyznania im tej nagrody, że specjalnie przylecieli do Bostonu, żeby ją odebrać. "Nie czujemy się wcale obrażeni. Opublikowaliśmy ponad 70 prac naukowych. I tylko ta jedna wzbudziła publiczne zainteresowanie" - powiedzieli.

Nagrodę Ig Nobla w dziedzinie pokoju przyznano British Royal Navy. Wyróżnienie otrzymali za wydanie żołnierzom rozkazu, aby podczas ćwiczeń zamiast strzelać krzyczeli "bum!". Naszym zdaniem podpada to także pod nagrodę z dziedziny ekonomii - oszczędność funduszy wydawanych za zakup amunicji (szczególnie gdy ćwiczy się odpalanie torped i rakiet) musi być znaczna...

□

FPP zone

Cześć!

Od razu walę prosto z mostu - w tym numerze nie ma FPP zone CD. Ale mogę was zapewnić, że za miesiąc już na 101% będzie i to w już dawno zapowiadanej "ewolucyjnej" wersji. Tak po prostu mi wypadło - każdy czasem ma swoje "trzęsienia ziemi", które mu miesza w życiu. OK, OK... ale za to macie w papierowym FZ (to to, co teraz czytacie;)) wywiad z niejakim Beamem - członkiem jednego z najlepszych klanów quake'owych na świecie - Kapitol. Wiem, że to ponownie jedna strona i nawet ciekawostek FPP nie ma - ale to także tylko chwilowe... Za miesiąc powrót działu już w pełni formy!

W tym miesiącu specjalnie dla was przeprowadziłem wywiad z Beamem, członkiem jednego z najsławniejszych (i co tu ukrywać - najlepszych) klanów na świecie - cK (clan Kapitol). Koleś jest NAPRAWDĘ dobry, tak samo jak i jego qmple, o czym mogliście się przekonać oglądając jedno z demek nagranych na walkach turnieju QIL. Acha, na cedeku powinniście znaleźć angielską, nieoficjalną wersję tego wywiadu. Ale dobra, time to cut this crap, przejdźmy do rzeczy :).

LukE Na początek wypadałoby się przedstawić :).

beam Cześć, nazywam się Dan Beriault aka cK-Beam. Mam 17 lat, żyję nieopodal Toronto i gram w Quake'a 3 :). Urodziłem się w Calgary (p. Alberta) w Kanadzie.

LukE Kiedy zacząłeś "profesjonalnie" grać w Quake'a?

beam A więc po Sieci najpierw grałem w Doom'a, Duke'a 3D, Quake'a 1, Quake'a 2, ale nigdy nie traktowałem tego poważnie, dopóki nie nadszedł Quake 3 i dostałem się do klanu cK. Nasz pierwszy większy turniej w Q3 nazywał się "Teamplay.net Kickoff tourney". I wyszliśmy z niego zwycięsko, pokonując nB w finałach. Później zostaliśmy zaproszeni do turnieju QIL3, gdzie dostaliśmy się do finałowej czwórki spośród 32 drużyn. Finałowa czwórka walczyła w San Francisco w Kalifornii. Udostępniono nam darmowy przelot i darmowy pokój hotelowy na weekend. Wtedy właśnie zrozumiałem, że mógłbym się przyzwyczaić do takiego stylu życia :).

LukE Twoja ulubiona giwera/mapa/MOD/rodzaj rozgrywki?

beam Moją ulubioną bronią jest chyba spawara. Jest to jedna z moich silniejszych splów, ale też lubię, jak się porusza i jak dobrze można się nią posługiwać na LAN-ie (walczyliście kiedyś spawarą na pingu 200 :)? - LukE). Kochałem ją od czasów Quake'a 1, gdzie można nią było łatwo przytrzymać ludzi w powietrzu, dopóki nie wyzionęli ducha. Moją ulubioną mapką jest q3tourney2, mapka 1on1. Bardzo fajnie gra się na niej po LAN-ie i pozwala mi ona korzystać z mojej ulubionej giwery (spawary). Ulubionym modem jest natomiast RA3, ale DM zawsze był moim głównym celem grania w Quake 3. Kocham także walki teamowe z moim klanem, ale również zaczynam próbować swoich sił w walkach 1on1. Dla mnie cała gra jest po prostu świetną zabawą.

LukE Kto był najtwardszym graczem, z którym miałeś okazję walczyć, i co w ogóle czyniło go takim mocnym?

beam Jest nim cK-czm. Ma 15 lat, jest w moim klanie i mocno mi daje w cztery litery. Powodem tego jest fakt, że ma świetną celność i spore doświadczenie. Jest także bardzo mądrym chłopakiem. Co znajduje swe odbicie w jakości gry - np. na dm13, gdzie masz 3 zbroje, megahealtha i bronie, których czas respawnu ludzie lubią mieć w pamięci (każda broń/armor/megas mają swoje własne czasy respawnu, np. mh spawnuje się co 35 sekund).

LukE A teraz trochę o twoim klanie - cK. Kto go założył i kto wymyślił jego nazwę - clan Kapitol? BTW: To chyba fajnie mieć możliwość założyć coś z inicjałami własnego klanu, ale nie jestem pewien, czy każdy z waszej drużyny ma koszulki Calvina Kleina :)))...

beam No cóż, cK powstał około 5-6 lat temu pod Quake 1 i najprawdopodobniej Dooma. Wtedy jeszcze do niego nie należałem. Wstąpiłem do niego stosunkowo niedawno, jakieś półtora roku temu. Nazwa cK pochodzi od uczelni, do której część z członków uczęszczała, Kapitol College. O ile się nie mylę, założycielami byli Demiurge, Wilder, Cronus i paru innych. Sorry, jeśli kogoś pominąłem, ale to w końcu BYŁO 5 czy 6 lat temu :). Wątpię, aby ktokolwiek w cK nosił coś od Calvina Kleina... Ale tak, fajnie jest iść gdzieś między graczy i widzieć innych ludzi noszących te ciuchy. To tak jakby nas respektowali. Heh... Sam nie wiem.

LukE Widziałem wasze demko z QIL, kiedy rozgromiliście Abuse... Świetna robota :)... Byłoby przestępstwem, gdybym nie zadał ci pytania, które siedzi w mojej głowie od dłuższego czasu - jakim cudem jesteście TACY DOBRZY ;)? Jak często i jak długo (dziennie) ćwiczycie?

beam Muszę przyznać, że dużo. Nie można tego określić w godzinach, bo to nie praca. To po prostu czysta zabawa. W niektórych tygodniach gram w sumie ok. 3 godzin. W innych tyle samo, tylko że dziennie. Często w nocy, ponieważ wtedy wszyscy wrócili już ze szkoły lub pracy czy innych zajęć i serwery są pełne ludzi.

LukE Obiło mi się o uszy, że macie w klanie nowego członka - Fatality z nB. Niektórzy twierdzą, że jest on najlepszym graczem na świecie w walkach 1on1 - ja sam widziałem parę jego demek, jednak nie mogę tego potwierdzić, ponieważ z nim nie grałem (jeszcze ;)). A więc spytam się ciebie - czy TY miałeś okazję z nim walczyć? I jeśli tak - czy jest naprawdę aż tak dobry?!

beam Osobiście jeszcze z nim nie grałem, ale wiem, że faktycznie jest bardzo dobry. Kiedy oglądasz jego demka, możesz zauważyć, że być może są lepsi snajperzy lub fighterzy. Ale on jest tylko człowiekiem. To, co powoduje, że wyróżnia się spośród innych, to fakt, że potrafi on kontrolować poszczególne plansze i "blokować" je. Bierze pod uwagę czas ([respawny itp. - LukE) i korzysta z rezultatów tego, co robi.

LukE Czy grałeś kiedyś z polskim graczem lub chociaż widziałeś demo z polskich walk? Jeśli tak, to co sądzisz o naszym poziomie?

beam Jeśli mam być szczery, to muszę przyznać, że nie oglądam zbyt wielu demek. A więc nie widziałem żadnego z polskich graczy. Jednak to nie ma znaczenia. Doświadczenie nauczyło mnie jednego... aby nie osądzać i nie wątpić w nikogo. Zawsze znajdą się nowe, bezimienne twarze, które pojawiają się znikąd i po prostu eksplodują umiejętnościami. Nieważne, czy jesteś Polakiem, Amerykaninem czy Kanadyjczykiem... Wszystko zależy od poświęconego czasu, doświadczenia, refleksu i mentalności.

LukE W jakie gry lubisz grać poza Quake'iem i jakie masz inne zainteresowania? Co lubisz robić w wolnym czasie (i nie mów mi "grać w Q3" ;))?

beam Pogrywałem trochę w Diablo 2. A swego czasu także w Dooma i Duke'a 3D. Jednak jeśli teraz mam w coś grać na swoim komputerze, to Quake 3 będzie zajmował mi 99% czasu grania, heh. Eee... zainteresowania... Hokej to mnóstwo zabawy. Ale to by było na tyle. Hokej, Quake 3, praca, sen, szkoła, przyjaciele. To moje życie (heh, podobne do mojego, tylko bez hokeja i pracy :) - LukE). Tyle że nie w tej kolejności :).

LukE OK, thnx i tak dalej trzymaj :)
Dzięki za wywiad! I pamiętajcie, że tak: Kanadyjczycy mają modemy i nie: śnieg nie pada u nas 24 h na dobę 7 dni w tygodniu :).

Pokemon
Kawaii
w grudniowym numerze Kawaii
Pokémon
Dragon BallZ
Rycerze Zodiaku
Blue Submarine No. 6
Cat Girl Nuku Nuku
Plastic Little
Już w sprzedaży
WWW.KAWAII.COM.PL

Dlaczego Imperium?
- komentarze czytelników

Artykuły w poprzednich numerach CD-Action dotyczące Imperium wzbudziły kontrowersje wśród czytelników. Otrzymaliśmy wiele ciekawych wypowiedzi komentujących ten temat. Zdecydowaliśmy się zacytować niektóre z nich. Większość jest naturalnie zbyt obszerna, by przytaczać je w całości, dlatego publikujemy tu jedynie wybrane fragmenty. Na sasiedniej stronie jednak znajdziecie wypowiedź, która z racji swej wyjątkowości trafiła na łamy bez skrótów. Jednocześnie zaznaczamy, że prezentujemy tu opinie czytelników i redakcja nie zawsze się z nimi zgadza.

HoonWolf
moonwolf@poczta.onet.pl

Imperialnym zarzuca się przede wszystkim zło. Koronnym argumentem jest tutaj zniszczenie Alderaanu. Więc pytam, czy Alianci w II WW byli "tymi złymi" dlatego, że bombardowali miasta niemieckie i francuskie? Czy Amerykanie byli w tej wojnie źli, bo zniszczyli Hiroszimę i Nagasaki? Prorebelianci zapominają, że w Trylogii SW ukazana jest WOJNA. Na dodatek jest ona ukazana jednostronnie (z punktu widzenia Rebeliantów). Pełni więc rolę podobną do wojennego filmu propagandowego. Zdrady, intrygi... Przecież cały Sojusz Rebelii to jedna wielka intryga! Palpatine doszedł do władzy legalnie, dzięki Senatowi. Kiedy rozwiązał to siedlisko korupcji, niektórzy Senatorowie, niezadowoleni z faktu oderwania ich od koryta, zaczęli organizować przewrót. Byli to m.in. (i przede wszystkim) Mon Mothma i Bail Organa ze swoją córką Leią. Sprzyjanie niewolnictwu? Ależ Stara Republika też nie interesowała się niewolnictwem! Polecam E1. Na planecie Tatooine niewolnictwo kwitnie w najlepsze i nikogo to nie interesuje.

Jaro the SubaRu's
jaro@nask.pl

Przeczytałem tekst niejakiego QuaSaaRa i muszę powiedzieć, że nie do końca się zgadzam z autorem. Według mnie przyczyna takiej popularności ciemnej strony wynika wprost z bajkowego charakteru SW. Tak wyraźnie zaznaczono, kto jest zły, a kto dobry, że nie można tej ciemnej strony traktować poważnie. No, sami pomyślcie: czy tak przedstawione imperium nie może wzbudzać sympatii? Któż mógłby porównywać je do realnych "ciemnych mocy"? Hitler, Stalin i ich machina smierci... Jak dużo mają naśladowców (może prócz co niektórych łysych młodzieńców)? Czy może w kimś, kto wyszedł z kina, TAKIMI właśnie wydali się "imperialiści"? Nie. To już my możemy urealnić zło ciemnej strony i wtedy się z nią nie zgodzić - albo możemy wyobrazić sobie nieco inne ich oblicze - też zgodne z filmem, ale i z sumieniem. Papierowość i nierealność (TO broń Boże nie jest zarzut!) sprawia, że tak chętnie wcielamy się w rolę imperium. Ja sam, przyznaję się bez bicia, bardzo polubiłem postać Vadera, którego ubrałem w rolę podobną do roli Piłata u Bułhakowa.

Morkeleb
morkeleb@poczta.onet.pl

A propos dyskryminacji innych gatunków po stronie Imperium, to myślę, że po prostu Władyka Imperium chce mieć pod ręką "ludzi" pewnych i sprawdzonych, przekonanych całkowicie o słuszności własnej sprawy. Nawet jeśli ktoś by się tam w sztabie imperialnej armii przełamał i wysłał do walki inne gatunki zamieszkujące galaktykę, to powinny raczej walczyć w pierwszej linii, jako oddziały "jednorazowego użytku" (mięso armatnie), lub działać na zapleczu armii. Bądź co bądź, może jest to objaw ksenofobii?

Piotr Culic
culicpiotr@poczta.onet.pl

Innym tematem może być poruszona przez ciebie sprawa ubioru zarówno w filmie, jak i na zlotach. Czerń jest kolorem powagi, siły i... strachu. Każdy chce wyglądać na twardziela w czarnym mundurze. Bo tak jest fajnie.

Iceman
iceman@go2.pl

Rebelianci zarzucają nam posługiwanie się wysokimi stopniami, przyznanymi za nic, i tu niestety racji nie mają, otóż, np. Thrawnowi "Olśniewające sukcesy na Zewnętrznych Terytoriach przyniosły najpierw tytuł lordowski, a później biały mundur wielkiego admirała", a jak to jest u Rebeliantów? Han Solo w przerwie między NH a ESB staje się generałem, Lando Carlissian również otrzymuje tytuł generalski nie wiadomo za co, a wieśniakowi, który w momencie ataku spanikował i wystrzelił pociski z zamkniętymi oczami, nie czekając na obliczenia komputera, przyznaje się dowództwo eskadry... to prawie tak, jakby rekrutowi po pierwszych ćwiczeniach dali dowództwo pułku pancernego. Zresztą co do wyszkolenia kadry Imperium, najlepiej widać to w Mrocznym Przypływie Stackpole'a, gdzie Nową Republikę ratuje przed zagładą grupa operacyjna Imperium dowodzona przez admirała Pellaeona (bitwa pod Garqi i Ithor). Innym argumentem często używanym przez Rebeliantów jest Alderaan. Ale czyż Vader nie stracił ręki po utracie Gwiazdy Śmierci? Podejrzewam, że gdyby Tarkin przeżył atak, zostałby ukarany przez Palpatine'a za błąd, jakim była zagłada planety. Z drugiej strony mamy zniszczenie przez Rebeliantów drugiej DS, gdzie było więcej pracowników cywilnych, którzy chcieli zarobić na życie, czy też eksterminacja Caridy, za którą Kyp Durron nie został nawet skarcony.

Qba_O
kuba0@poczta.onet.pl

Bardzo poruszył mnie tekst zamieszczony w CDA. Nie spodobało mi się jednak stwierdzenie, że Imperium jest złe, a Sojusz dobry. Otóż po przeczytaniu parunastu książek o SW stwierdziłem, że Imperium jest... dobre, a Sojusz lepszy (dobrze słyszycie). Po prostu uważam, że utrzymanie społeczeństwa w spokoju wymaga odpowiednich środków. Polityka zastraszania i rządy silnej ręki pozwalają Imperium sprawować władzę. Tak więc cel uświęca środki. Gdyby Sojusz doszedł do władzy, po pewnym czasie stałby się taki sam. Nikt nie jest w stanie utrzymać władzy bez tyranii. Nie wiem jednak, co pociąga mnie w Imperium. Może to, iż wydają się oni wyrafinowanymi zabójcami? A może to imperialny sprzęt? tak mi się podoba?

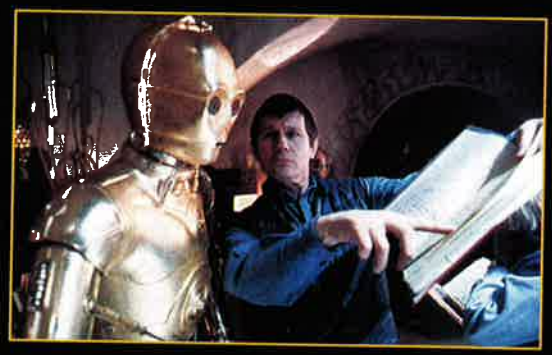
Jeśli macie uwagi do autorów, podajemy ich adresy mailowe. Jeśli też chcecie podzielić się z nami swoimi opiniami, zapraszamy do pisania na adres: tcg@cdaction.com.pl.

Czytelnicy

tcg@cdaction.com.pl

Trzecia strona medalu?

Ostatnio w TCG ukazały się dwa teksty - Todbringera i QuaSaaRa - które na tę samą sprawę - rządów w galaktyce - patrzyły z dwóch krańcowo różnych stron.
Co ciekawe - obaj autorzy mieli rację, ale tylko częściowo. Tu pojawia się słynna kwestia Pewnego Punktu Widzenia. Nie jestem bezstronnym obserwatorem, gdyż w niektórych punktach przyznaję rację Imperium, w innych Nowej Republice, ale na pewno jestem obserwatorem niezależnym, gdyż nie należę ani do jednego, ani do drugiego. Dlatego postanowiłam wyrazić swoje własne i (co podkreślam) subiektywne zdanie.



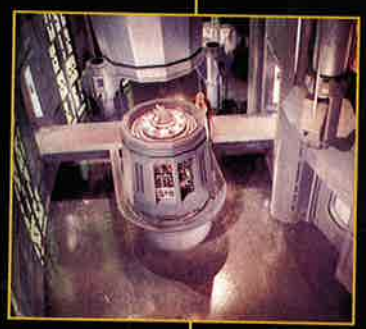
Według Autora popierającego Imperium, u steru władzy NR stoją skorumpowani, pamiętający czasy Starej Republiki politycy. Kto? Łatwo jest rzucać oskarżenia, nie podając konkretnych nazwisk. Może Mon Mothma? Nie wiem, w czym objawia się jej korupcja, skoro nie pragnie ona zatrzymać władzy dla siebie i zrzeka się dobrowolnie funkcji przewodniczącej. Może Leia? Przecież za Starej Republiki nie było jej nawet na świecie! Garm Bel Iblis? Toż to postać szanowana nawet w najwyższych kręgach imperialnych, nie przewodząca zresztą NR, ale dowodząca jej wojskami. Szanowny Todbringerze, jak słusznie zauważyłeś - istnieją wyjątki, ale to te wyjątki dopuszczają się korupcji. Kolejna sprawa - czy Palpatine przejął władzę legalnie? Z rąk polityków przejął on funkcję kanclerza. Kanclerza, nie Imperatora. Stanowisko o określonych prawach i obowiązkach, kontrolowane przez Senat. Moim zdaniem przekroczył swoje kompetencje, ogłaszając się Imperatorem. Kwestia wolności to również kwestia wolnego wyboru. Nowa Republika ten wybór pozostawia - każda planeta bądź układ może w dowolnej chwili wystąpić z Sojuszu. Czy taki sam układ proponuje Imperium? Racjonalny podział? Z definicją Autora chyba nie zgodziliby się Mon Calamari, Wookie czy choćby Noghri. W pozostałych akapitach podpisuję się pod zdaniem Autora obiema rękami.

Teraz czas na artykuł QuaSaaRa. Czy Imperium jest wiarołomne? Przykład zerwanego Sojuszu? Każdy wymieni Bakurę, ale czy ktoś potrafi wymienić inny? Czy są ich setki, a może tysiące? Nie, moi państwo, jedno wydarzenie nie czyni reguły.

Stwierdzenie, że Rebelia jest dobra, a Imperium złe, i że nie ma odcieni szarości, jest jak najbardziej błędne. Pomiędzy dwoma biegunami czerni i bieli, które także nie są tak wyraźnie zaznaczone, istnieje całe spektrum barw. Przykłady? Proszę bardzo: "najbielszy" z bohaterów Sojuszu - Luke Skywalker. Czyż nie przymierzał się do wstąpienia do Akademii Imperialnej? A przecież nawet na Tatooine musiały docierać wieści o Sojuszu. Przyszły Mistrz Jedi wybrał jednak Imperium. Do Rebelii zachęciły go nie tyle wspaniałe hasła i idee, ile uroda księżniczki.

QuaSaaRa irytują stopnie oficerskie fanów Imperium. Czyż faktycznie otrzymują je za nic? Znane mi osoby w służbach Imperium ciężko pracowały na swoje osiągnięcia, a i teraz nie mają nieograniczonej władzy, ale wykonują rozkazy swoich przełożonych. A Nowa Republika? Czyż nie rozdaje wysokich stopni za małe osiągnięcia? I to od razu są naprawdę wysokie stanowiska. Lando generałem - w uznaniu jakichś tam manewrów z przeszłości. Luke komandorem za jedną akcję bojową. Han - przemytnik, w krótkim czasie po przystąpieniu do Sojuszu także staje się generałem. Inni pracują na to przez długie lata, a oni? Doskonałość techniki imperialnej? Oczywiście! Obie Gwiazdy Śmierci nie miały żadnych błędów techniki, a wszystkie myśliwce TIE bez problemów zestrzeliwały o wiele gorsze pod względem technicznym X-Wingi. Dyscyplina w Imperium faktycznie jest surowa, ale dzięki temu żołnierze doskonale wiedzą, co robić w chwilach zagrożenia, potrafią błyskawicznie się zmobilizować i stanąć do walki.

U rebeliantów, jak sam Autor zauważył, postępuje się nieregulaminowo (wiem, że czepiam się słówek). Dowódcy może i zdobywają w ten sposób zaufanie, ale tracą szacunek i posłuszeństwo żołnierzy. A przecież można inaczej. Wielki Admirał Thrawn potrafił zdobyć zaufanie, szacunek i posłuszeństwo żołnierzy, nie bratając się z nimi, ale dbając o ich bezpieczeństwo i nie poświęcając ich życia bez powodu. Tak samo admirał Pellaeon i część innych oficerów. Oczywiście, istnieją wyjątki. Niektórzy dowódcy Imperium całkowicie nie dbali o swoją armię, a w NR Bel Iblis cieszył się oddaniem żołnierzy, ale to przypadki sporadyczne. Niedopuszczanie do służby kobiet i istot innej rasy... No tak, to zawsze jest wywlekane przez przeciwników Imperium. A podany już przez Artyisa (pozdrawiam) Thrawn? A Bewel Lemelisk czy Qwi Xux - ta dwójka naukowców nie należała do rasy ludzkiej, tak jak i wielu innych, niedyskryminowanych członków Imperium. Jeżeli chodzi o kobiety, Daala nie jest tu zbyt mocnym przykładem, gdyż sama stwierdzała, że była dyskryminowana. Ale są jeszcze Qwi Xux, Gaeriel Captison, Ysanna Isard, Leonia Tavira czy choćby Mara Jade. Wszystkie one miały w Imperium wysoką pozycję i stanowiska, ich rozkazy były wykonywane, a o dyskryminacji nikt nawet nie pomyślał.



Czy członków i zwolenników Imperium wciąga Ciemna Strona? Nie. Błędem jest utożsamianie Imperium z Sithami. To, że Imperator i Vader należeli do zakonu, nie jest potwierdzeniem ich związku. Ciemna Strona wciąga także zdecydowanych przeciwników Imperium. Warto tu wspomnieć chociażby o Kypie Durronie, prowadzącym pod wpływem Ciemnej Strony swoją krucjatę przeciwko Imperium, czy o Luke'u, który nawet będąc pod wpływem Imperatora sabotował Imperium. A Mara Jade? Służyła Imperium, ale nigdzie nie znajdziesz wzmianki o jej wstąpieniu na mroczną ścieżkę. Ciemna Strona to nie Imperium, i na odwrót. To, że wstępujesz do Imperium, nie oznacza, że stajesz się Sithem, tak jak dołączenie do NR nie oznacza przynależności do Zakonu Jedi. Podsumowując - ani Rebelia nie była tak krystalicznie biała, ani Imperium tak czarne, jak się mówi. Okazuje się, że medal może mieć także trzecią stronę, a prawda zawsze leży gdzieś pośrodku. Sądzę, że wkrótce odezwą się głosy sprzeciwu, i zachęcam do korespondencji ze mną.

Pozdrawiam wszystkich fanów SW, a szczególnie gorąco Todbringera i QuaSaaRa.

Joanna Kucharska "Gaeriela"
gaeriela@hotmail.com

Od redakcji. Po artykułach na temat imperium otrzymaliśmy kilka ciekawych odpowiedzi. Ponieważ cenimy sobie głosy czytelników, postanowiliśmy jedną z nich opublikować. Jest ona o tyle ciekawa, że przedstawia poglądy osoby bezstronnej. Głosy do dyskusji prosimy przesyłać pod adresem kącika The Coruscant Globe - tcg@cdaction.com.pl

Gaeriela

tcg@cdaction.com.pl

Przemyślenia

CZEGO NIE KUPOWAĆ POD CHOINKĘ?

The dark side of computer games

Nieważne, jak mówią, byleby mówili - ta maksyma przewodziła już wiele razy producentom przeróżnych gier. Celowo dodawano do nich (gier, nie maksym) elementy brutalne, mające szokować odbiorcę i wywołać burzę w prasie. I, niestety, wiele razy się to już udało...

Qn'ik

Zacznę swój przegląd od (chyba) prekursora - gry, w której agresja była celem samym w sobie - mam na myśli Carmageddon. Do dziś pozostaje ona wśród graczy (innych grup społecznych nie, o czym później) synonimem "bezinteresownej" jatki. Tam za zabijanie dostawało się punkty - im efektowniej ktoś zginął pod kołami, tym lepiej.

Gra jest zrobiona bardzo profesjonalnie - ładna grafika, szybka akcja, dobry realizm jazdy - te czynniki już same w sobie czyniłyby z niej znakomitą samochodówkę. Ale widać autorom to nie wystarczało, gdyż dodali do swojej gry wyraźnie zarysowany element przemocy. Tak więc siadamy za kółkiem, u góry widzimy kierowcę, czyli siebie, niejakiego Maxa Damage'a. Mina tego osobnika zmienia się w zależności od sytuacji (a tak poza tym to po prostu zwykły avik). Oczywiście, gdy przejedziemy na przejściu dla pieszych staruszkę (która z racji tego, że porusza się o kulach, nie zdążyła uciec), na twarzy naszego "bohatera" pojawia się szatański uśmiech. W grze został zaimpletowany bardzo dobry system combosów - czyli liczby trafień pod rząd. Tak więc, gdy wjeżdżamy na boisko piłkarskie, bardzo wskazane jest przejechanie na ręcznym ze trzech piłkarzy naraz, będąc jednocześnie w poślizgu kontrolowanym - punkty wtedy zdecydowanie idą w górę.

Gra, jak już wspomniałem, jest zrobiona naprawdę solidnie - dużo różnorodnych lokacji, power-upów, znakomite secret place'y... No właśnie - ma ona jedną wadę - bardzo duży potencjał został zmarnowany przez chęć szokowania. Autorzy wykazali się naprawdę dobrą znajomością praw rządzących komputerem, skoro zmusili moją ówczesną maszynę (P133, 16 RAM) do wyświetlenia grafiki tej klasy, ale przepadli, gdyż byli tchórzami - nie odważyli się wydać jej jako "zwykłej" samochodówki. Po prostu tanim kosztem zapewnili jej na starcie darmową reklamę. Gra miała sequela, już z wektorową grafiką (poprzednia była oparta głównie na sprite'ach), który nie powtórzył sukcesu poprzedniczki, głównie ze względu na interwencję niektórych krajów (Niemcy, Francja). Swoje zrobił też zakaz sprzedawania wersji nieocenzurowanej. Tak więc autorzy, nie chcąc tracić chłonnych rynków, zamienili ludzi na zombiaki i dali im zieloną krew. Oczywiście gra stała się czymś zupełnie innym, więc "troskliwi" developerzy, kierując się na pewno tylko społecznymi pobudkami, zamieścili na inecie patche zmieniające z powrotem cięcia cenzury. Hipokryzja na całego, ale prawnie są w porządku.

Teraz wrócę do jeszcze odleglejszej przeszłości, do (nie)słynnej Phantasmagorii. Należy ona do gier, które bardzo się cieszyły z pojemności kompaktów i zajmowały ich kilka. A co na nich było? Oczywiście - interaktywny film. Tyle, że nieco odchylony od normy. Był to klasyczny horror, ze sporymi elementami brutalnego seksu et cetera. Tu się nie będę rozpisywał, gdyż z grą miałem niewiele kontaktu, zajmę się bardziej warstwą społeczną. Oczywiście na pudełku był wspaniały napis "od lat 18". Ale - pokażcie mi dzisiaj sprzedawcę, który by taki zakaz potraktował serio. Taka już jest społeczna opinia - dzieciom nie można wypić piwa, ale grać w gry jak najbardziej - przecież dla nich są one przeznaczone. Paradoks? Wcale nie! Przecież autorzy, dodając bardzo pikantne elementy do swoich produkcji, raczej nie myśleli o odbiorcy wyrobionym - ale o chłopcach w wieku, w którym kupuje się Playboya, latarkę i przegląda go pod kołdrą. Tani chwyt, ale bardzo skuteczny. Patrz pewna polska produkcja, której tytułu nie wspomnę, bo nie warto go przypominać.

Wracając do klasycznie pojmowanej brutalności, na tapetę niech wejdzie Postal - zero myślenia, zabijanie wszystkiego, co się rusza. Co prawda, nie dostawało się za to punktów, ale jakaż to była "satysfakcja"! Grafika w tej grze, w przeciwieństwie do Carmageddona, prezentowała się o wiele gorzej - ot, rzut izometryczny, człowiek złożony z kilku pikseli i statyczne lokacje. O dziwo, gra miała ogromne wymagania sprzętowe, potrafiła zarwać na P166MMX (co, zważywszy na jakość grafiki, nie było uzasadnione)! Chyba do historii przejdzie etap, w którym całe miasteczko gromadzi się, aby wysłuchać orkiestry symfonicznej... Właściwie gra wzbudziła tylko zainteresowanie na niedługi czas. Nie miała aż takiej jakości, aby mogła wywołać prawdziwą burzę. Jest mimo to jeden czynnik, dla którego warto ją zapamiętać - profesjonalna oprawa dźwiękowa. I nie mam tu na myśli tych dobrze wykonanych, ale mało oryginalnych jęków, ale świetną muzykę, która nadawałaby się do jakiejś porządnej gry z gatunku "dreszczowiec". Niestety - efekt ten jest psuty przez samą grę - ta nic poza bezmyślną i nużącą jatką nie oferuje.

Kolejnym czołowym przykładem na rękę Szatana w tworzeniu gier jest GTA. Jednak tej gry potępić nie jestem w stanie - z jednego powodu: jest całkowitym ewenementem! Nie wyobrażam sobie drugiej gry z tak paskudną grafiką, marnym dźwiękiem (nie piszę tu o muzyce) i prostactwem rozgrywki, która by potrafiła zdobyć tylu fanów. Właściwie nie powinna się ona znaleźć w tej kompilacji, gdyż można ją tylko porównać do starych RPG tekstowych - tu nie ma żadnej dosłowności - wszystko jest budowane przez napisy. I nie dlatego, że autorzy tego chcieli, ale dlatego, że nie mieli odpowiedniego engine'a graficznego...

Dotychczas pisałem tyko o grach starych - teraz zajmę się pomysłem chyba najbardziej poronionym, Natural Fawn Killers: Santas gone postal. Pokrótce przybliżę wam tę grę. Jest to niemal klasyczne FPP, z czterema rodzajami broni, nieciekawą, choć mającą swój urok grafiką i stosunkowo niewielkimi wymaganiami sprzętowymi. W grze wcielamy się w postać świętego Mikołaja. I bynajmniej nie roznosimy prezentów. Otóż poczciwy Santa się zdenerwował i zabija wszystko, co mu staje na drodze - począwszy od króliczków, na dinozaurach kończąc. Nasi przeciwnicy są oczywiście bezbronni (z drobnymi wyjątkami) i wyglądają tak, jakby wyszli spod ręki rysownika Disneya. Wiecie już więc, jak wygląda rozrywka - chodzicie ze strzelbą i wyrzynacie wszystko, co się da. Biblijna rzeź niewiniątek się kłania... Gra jest sadystyczna w klasyczny sposób - jeśli na przykład odstrzelimy zajączkowi głowę, będziemy mieli dwa razy więcej krwi... A właśnie - celem każdego etapu jest napełnienie pojemnika krwią zwierzątek w oznaczonym z góry czasie. Tak więc nie ma mowy o pokojowej grze - taka możliwość nawet teoretycznie nie istnieje (a nawet w Carmageddonie można się koncentrować tylko na wyścigu, starając się nikogo nie potrącać - z tym, że aby zakończyć wyścig z czystym kontem, trzeba być prawdziwym mistrzem kierownicy...). A co do jakości technicznej... Jak już wspomniałem, grafika nie jest zachwycająca, choć jeden element mi się spodobał. A mianowicie możliwość destrukcji otoczenia. Tak więc można, gdy się ma odpowiednią broń, zmienić poważnie kształt planszy. Ale to niestety jedyna zaleta tej gry, która notabene jest dozwolona od lat 15. Jest w niej jeszcze jedna warta wzmianki rzecz: autorzy już w demonstracyjnej wersji zamieścili pliki do pełnej, które można odblokować odpowiednim kodem. Co to oznacza? Tak zwykli postępować producenci shareware'u - po prostu nawet oni nie mają złudzeń co do jakości swojej gry.

I na tym zakończę mój króciutki przegląd. Pewnie wielu czytelników będzie zdziwionych, czemu opuściłem kilka tytułów, które są czasem nawet brutalniejsze od wyżej wymienionych, a zabójstwa przedstawiają o wiele bardziej naturalistycznie. Otóż celem moim nie jest potępienie wszelkiej agresji w grach - to by oznaczało cenzurę. Ja po prostu występuję przeciwko produkcjom, których celem była TYLKO bezmyślna siekanina. Nie mam nic (no, prawie nic) przeciwko agresji, o ile nie jest ona celem samym w sobie. Tak więc pominąłem tu kilka skandalizujących gier, jak np. Kingpin, gdyż poza jatką mają one również jakąś fabułę...

A tak przy okazji, kończąc, jedna ciekawa rzecz: cały chór ludzi, którzy gry komputerowe uznają za dzieła Szatana, a wcale nie podają wyżej wymienionych przeze mnie gier jako przykładów na swoje teorie. Najczęściej przywołują natomiast, jako czołowy przykład gry psującej umysły młodych ludzi... Doom. No comment, dodam tylko, że pozytywnym przykładem zawsze jest Cywilizacja. Czasem mam wrażenie, że świat niektórym w miejscu stoi...

□

Przemyślenia

"MUZYKA WSZYTKA"

Jedną z cech ludzkich prowadzących do stagnacji całego gatunku jest adaptacja i przyzwyczajenie. To niedobrze. Dzięki nim jednak, a właściwie dzięki nieuleganiu im cywilizacja turla się do przodu. Gdy większość jest zadowolona, pojawiają się jednostki o wręcz przeciwnym stosunku do świata, głodne wiedzy, niespokojne twórczo, ambitne i niezaspokojone.

EuGeniusz Dębski

To znaczy: gdyby ludzie przywykli do studni i opróżniania nocników na ulicę, nic by się w tym temacie nie zmieniło do dziś. To ci, co nie lubili moczyć butów w... no, moczyć butów, wynaleźli WC i wodociągi.

No więc jest tak - jedni by chcieli (a jest ich legion i większość) dać już sobie spokój i zażywać dóbr cywilizacji, no bo komu potrzebne jest więcej niż czterysta kanałów w TV? Przecież samo przeszukanie ich zajmie siedem minut, jeśli na każdy kanał stracimy jedną sekundę. To ta inertna większość ludzkości.

Druga część, a tych jest znacznie mniej, chciałaby jednak przeć do przodu, zmieniać, skręcać, wynajdować. Dzięki nim nie musimy biegać do telewizorów, tylko "na programy pilotamy pstrykamy".

Najistotniejsze są dla rodzaju ludzkiego zmiany jakościowe, do których rzadko, bo rzadko, ale dochodzi. Przejście od liczydła do cyfrometru (o ile taki przyrząd istniał) to zmiana jakościowa. Od Drugiej Maszyny Różnicowej Charlesa Babbage do Eniaca - chyba też. Natomiast potem to już tylko zmiany ilościowe. Co z tego, że mój domowy, słaby już i służący tylko do pisania i obsługi poczty pecet jest pewnie niemierzalnie lepszy od owego lampowego molocha, na pewno lepszy od tych, co pomagały wyprowadzać na orbitę pierwsze obiekty sztuczne i osadzać ludzi na Księżycu. Zmiany są już tylko kosmetyczne - od hektarów lamp do milimetrów obwodu, od kilometrów kabli do centymetrów płyt i tak dalej. Tak samo oceniam przejścia do Pentium 5, 6 i 10. Zresztą same te przejścia oznaczają, że możliwości komputerów w tej postaci, jaką znamy... zatchną się. Zadyszka. Spazm.

Przed pierwszym trwałym nośnikiem dźwiękowym koncert czy operetkę można było zapisać tylko w postaci nutek na papierze (ale to tylko zapis linii melodycznej) lub (jeśli się chciało zapisać też wrażenia estetyczne) w pamięci własnej, zawodnej, ludzkiej. Co gorsza, pamięć pamięcią, ale odtwarzanie?! Nikt mi nie powie, że sto lat temu wszyscy chadzający na koncerty dysponowali świetnymi głosami i potrafili przynajmniej przyzwoicie przekazać układ melodyczny utworu, już nie wspomnę o wrażeniach: "Posłuchajcie, zaśpiewam wam to, co wczoraj słyszałam. Ona była genialna w tej roli!". I potem co? Jak przekazać tę genialność?

Tym bardziej nie widzę możliwości przekazania przez wiotką kobietkę partii basów, a jak miał baryton oddać koloraturę mezzosopranistki? Niemożliwe, nawet jeśli przyjmiemy, że powszechne wykształcenie muzyczne stało wówczas na wyższym poziomie, a panienki pobierały lekcje muzyki gremialnie i potrafiły coś wystukać na rozstrojonych klawiszach - chociażby nieśmiertelne "kotlety", które i ja wystukam, dać mi tylko klawiaturę i cztery dni czasu.

Cóż zatem - istniała potrzeba zapisu dźwięku i żyli ci niestabilni, niepogodzeni z nieznośnym obowiązkiem słuchania teściowej - miłośniczki Wagnera i jej amatorskich przekazów nieśmiertelnych nut. I wynik ich działania - skok od pamięci ludzkiej do wałka woskowego był skokiem na pewno jakościowym, zwłaszcza, jak wspomniałem wyżej, w warstwie reprodukcji dźwięku. Ale potem? Od wałka przez płyty aż do DVD i nie wiadomo czego jeszcze - ilościowy.

Owszem, każdy krok był znaczący - płyty się nie topiły jak wałki i nie groziło, że wyliże je pies, powodując utratę rowków, a znaczy i zapisu. Ale te płyty, chyba szklane, tłukły się. No to wymyślono futerały, ale i tak się tłukły. Wymyślono zatem płyty bakelitowe, a potem z tworzywa sztucznego - giętkie, cieńsze i nietłukące (jak pamiętam - tłukące, tłukące, ale trzeba było mocniej uderzyć). Najpierw płyty zasuwały jak tokarki, z prędkością 78 obrotów na minutę. Potem 45 - oszczędność miejsca, pojawiła się dodatkowa powierzchnia i można już było zmieścić dwa utwory na płycie. Potem się przeszło na płyty długogrające - 33 1/3. Przez jakiś czas adaptery miały nawet wajchy do zmiany biegów i można było sobie poszaleć puszczając muzyczkę na przyspieszonych obrotach. Tak dowiedziałem się, jak powstały głosy wiewióreczek Disneya.

Potem lata siedemdziesiąte i ważny wynalazek Philipsa - CD. I kolejne kroczki. O prędkościach i gabarytach płyt można by długo. Ale - powtarzam - ciągle są to zmiany ilościowe. Polepsza się serwis i nic więcej.

Mnie się marzy zmiana jakościowa, ale ta pewnie będzie możliwa po zmianie jakościowej w komputerach w ogóle, a ta - tak mi wygląda - dokona się dopiero z chwilą powstania bezapelacyjnej Sztucznej Inteligencji. Przyspieszanie zegarów w procesorach, prędkości i pojemności dysków, podnoszenie prędkości, pojemności i wygody zapisu nośników - wszystko to tylko kosmetyka. Choć istotna i zamierzam z niej korzystać.

Ale w dziedzinie muzyki jestem chimeryczny. Przez kilka miesięcy chodzi za mną nostalgiczny rock-and-roll, jakiś Bill Halley, jakieś gitarowe zespoły typu Shadows, jakieś piana i elektryczne gitary, dość prosto szarpane, a potem nagle przypominam sobie, że kiedyś podobali mi się bardowie, tacy jak Okudżawa czy Wysocki, i piosenki Stachury, że nigdy nie przestałem lubić piosenek Starszych Panów. A do tego i Beatlesi, i CCR, i Led Zeppelin, i Czajkowski, i "Marsz triumfalny" z "Aidy", i "Bolero" Ravela, i jakieś pojedyncze kawałki tego i z tamtego...

Nie jestem w stanie skompletować sobie tego wszystkiego, co bym chciał mieć. A jeśli nawet moje zbiory rosną, to albo akurat ktoś pożyczył płytę, na którą mnie sparło w danym momencie, albo nie mogę sobie przypomnieć, gdzie ona jest, albo nie chce mi się wstać od biurka... Totalne niezadowolenie i irytacja.

Potrzebny jest jakościowo inny, nowy nośnik. Taki, na którym tytułowa musica omnia zmieści się bez trudu i w takiej postaci, która nie utrudni, ale ułatwi odsłuch. Potrzebny jest nośnik, pardon - potrzebny mnie jest taki nośnik - na którym zmieści się wszystko, co ludzka fantazja muzyczna wygenerowała. Wszystko. W wersjach i wariantach.

Czyli - mam ochotę na takie a nie inne wykonanie takiej a nie innej sonaty - proszę bardzo. Chcę usłyszeć wszystkie chronologicznie wykonania "Yesterday" - nie ma sprawy. Chcę się napawać ariami basa A. Hiolskiego - co za problem?

Po prostu - archiwum totalne. Uzupełniane na bieżąco, to wiadomo, nieskończone pojemnościowo, małe (koniecznie przenośne, koniecznie - żebym mógł zabrać do samochodu, na spływ kajakowy, na grzyby i do wanny), malutkie. Najlepiej - płytka dwa na dwa centymetry. Albo pręcik - 30 x 5 mm. Albo kulka o 0,5 cm, no - 1 cm, niech będzie. Nawet może wygodniej, nie będzie wypadała z palców.

Czy to będzie zmiana jakościowa? No, chyba tak. W końcu nie chodzi tylko o miniaturyzację urządzenia i tylko zagęszczenie zapisu, ale o niezwykłe i nie do oszacowania jeszcze zagęszczenie zapisu. Do tego sprawność urządzenia - wybór, odtwarzanie (najwyższej, rzecz jasna, jakości), komfort obsługi. W końcu nie wyobrażam sobie, żebym musiał wystukiwać na jakieś klawiaturze tytuły, nazwiska, daty. Tylko głosowo, tylko.

Czy to jest głupie żądanie? Może. Czy bez tego ludzkość się zawali? Nie. Ale gdyby pójść w tym kierunku, to przecież poza muzyką jest wiele rzeczy, które chciałoby się mieć w jednym, nie dwa w jednym, tylko wszystko w jednym. Zgadzam się, żeby na "drugiej stronie" owego hipernośnika zmieściły się wszystkie filmy fabularne. Albo i dokumentalne na dodatek.

Zgadzam się też, że nie musi to być moja własna SI, niech to będzie tylko spinacz, który złączy mnie z globalnym, centralnym, ponadpaństwowym i ponadkontynentalnym mózgiem, który umożliwi słuchanie wszystkiego, czytanie wszystkiego, oglądanie wszystkiego. Czy to będzie skok jakościowy?

Pewnie tak. I tego chcę. Choć zdaję sobie sprawę, że tegoroczny Mikołaj jeszcze mi tej zabawki nie przyniesie. Pewnie i pod choinkę nie dostanę. Ale za jakiś czas - tak.

Będzie fajnie.

Pod warunkiem, że będzie działało. Sprawnie i bezawaryjnie.

Że się nie będzie zaci...
Że się nie będzie zaci...
Że się nie...

□

Pomocna dłoń

Nadal na 1 stronie (ale tylko przejściowo). Całość PD znajdziecie na naszym CD (razem z zaległym numerem z poprzedniego miesiąca). Przypominam tylko, że anonse wysyłane e-mailami należy adresować: pd@silvershark.com.pl. Anonse wysyłane na inne adresy redakcji NIE BĘDĄ PUBLIKOWANE. (Można je też wysyłać na kartkach pocztowych - patrz regulamin PD lub FAQ - na CD).

FORUM

•Najgorszy :) mag internetowy pod adresem: www.kjubol.obywatel.pl

•Pomogę wszystkim mającym problem z grami: Jagged Alliance 2, The Sims. Mój mail: czarny@tenbit.pl

•Zapraszam wszystkich na stronę http://www.bajo.hg.pl/ Znajdziesz tutaj m.in. kontakty, czat, linki, giełda (kupię, sprzedam, zamienię), gry komputerowe, humor, felietony i teksty i nie tylko. Strona szybko się rozwija i poszukuje redaktorów. Więcej szczegółów na stronie i pod adresem e-mail: blanco@poland.com

•Fani dobrej muzyki na stronę http://www.strony.wp.pl/wp/bush1/ Wypełnijcie ankietę i dopiszcie się do księgi gości. Gavin

•Zapraszam wszystkich do darmowej prenumeraty Computer Mag. Znajdziecie tam newsy, opisy sprzętu i oprogramowania, a także wiele przydatnych rzeczy. Wystarczy wysłać tylko pusty e-mail na adres ysserian@go2.pl

•Potrzebuję redaktorów do strony o grach FPP, która znajduje się pod adresem www.fpp.pyrland.pl/, wszystko już jest, tylko brakuje mi ludzi, którzy by trochę textów i newsów pisali, pytania ślijcie na adres frager@pyrland.pl lub telefonicznie (062) 7210842.

•Poszukujemy osób chętnych do prowadzenia kącików zainteresowań w ramach nowego maga internetowego - WEBmag!, a także grafików 2D i 3D i texciarzy. Nie pogardzimy żadną pomocą. Napiszcie na adres web_mag@poczta.onet.pl.

•Nawiążę kontakt z każdym fanem zespołu Pantera. Anzelmo66 anzelmo66@poczta.onet.pl

•Zapraszam wszystkich na moją stronę: http://republika.pl/yeslik/ Jest to strona poświęcona sportowi i nie tylko, ma nawet własny chat! Zapraszam!!!!!

•Centrum Łowcy Cieni, czyli strona poświęcona grze Gabriel Knight 3 rozkręca się coraz bardziej. Mamy już pokaźną ilość materiałów. Zapraszam wszystkich fanów GK3 do jej odwiedzenia: http://www.gk3.prv.pl

•Chciałbym wszystkich graczy zaprosić na moją stronkę poświeconą tipsom do gier. Znajdziecie na niej setki tipsów do gier komputerowych i nie tylko. Niedawno powstał kącik solucji, gdzie możecie znaleźć opisy do gier. Poszukuję osób chcących umieścić na tej stronce swoje tipsy bądź porady do gier. Jej adres: http://free.of.pl/t/tipsy_kerimka

•Zapraszam wszystkich na stronę poświęconą aktorce Natalie Portman http://www.strony.wp.pl/wp/natalieportman/index.html.html/ Mój adres e-mail: natalieportman@poczta.pl

•Właśnie powstała nowa stronka internetowa. Ma ona adres: www.fajnyhumor.hg.pl. Dotyczy ona humoru, znajdziecie tu: humor, śmieszne obrazki, komunikaty (już niedługo), staram się o filmiki, które moglibyście mi pomóc i nadesłać e-mailem. Strona się dopiero rozwija, ale to szczegół! Zapraszam! Mój e-mail: pawelmd@poczta.onet.pl

• Hey, zajrzyjcie na fajny (moim zdaniem) serwis o grach i nie tylko: www.wtr.hg.pl/ Znajdziecie na niej: recenzje, różne texty, klub anti lame, pliczki, mapy, skiny, pluginy, texty o irc itp. Wpisz się do księgi gości i zajrzyj na ch@t. Można mnie tam spotkać pod ksywą mckrak codziennie po 22. Piszcie także listy na listyy@kki.net.pl. Szukam także redaktorów do serwisu.

•Powstała nowa strona "Polski&Matma". Zwiera materiały naukowe obejmujące j. polski i matematykę. WWW.REPUBLIKA.PL/DIBO4/

•Zapraszam wszystkich na najlepszą w Polsce :) stronę o KoRnie : http://www.korn_site.of.pl Łukasz Kania

•Zapraszam do odwiedzenia mojej strony http://strony.wp.pl/wp/ozarabianiu/ Na stronie informacje, jak w prosty sposób zarobić w Internecie!

•Zapraszam wszystkich do nowo powstałego serwisu o DOBREJ muzyce. Na stronie oprócz informacji na temat Nirvany, The DOORS, Jimiego Hendrixa itp. znajdziesz także obszerne informacje na temat największych subkultur młodzieżowych w Polsce. Nie zapomnij władować się na stronę www.dzdzownica.prv.pl ZAPRASZAM!

•Zapraszamy na łamy serwisu CHEATER. Znajdziecie tu dużo: kodów do starych i nowych gier, solucji, trainerów, łat do gier oraz nieustający konkurs na grę miesiąca - www.cheater.ko.pl

•Zapraszamy do odwiedzenia serwisu ODLOTOWE TEKSTY (www.odlotowe-teksty.prv.pl), na którym znajdziecie dużo zwariowanych textów, m.in. trochę o Winzgrozie, dowcipy, zagadki, z murów, morskie opowieści, mruczanki oraz wszystkie Magiczne Przygody Kubusia Puchatka.

•Jeżeli interesują Cię tylko gry, a szczyt Twoich umiejętności w Windowsie to zainstalowanie gier, to nie odwiedzaj mojego serwisu. Jeżeli jest inaczej, zapraszam: www.programowanie.of.pl - serwis dla programistów (także dla tych, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z programowaniem). Na stronie znajdziesz kursy programowania w najpopularniejszych językach (C++, Delphi, Visual Basic), FAQ-i, porady, kody źródłowe, programy, artykuły i wiele innych. Zapraszam. Adam Boduch@poland.com

•1.Kiedyś miałem kontakt :)), tzn. nie pamiętam ani ksywki, ani nic. Jeśli to czytasz, odezwij się, kiedyś mieliśmy robić grę, managera piłki nożnej :)) odezwij się. Do globy'ego (MARCIN) zgubiłem adres odezwij się....!!!!!!!!!!!

2. Zaglądnijcie na mojego pejdża http://strony.wp.pl/wp/mikubicki (programowanie, texty, poradnik webmastera, humor, jak wkurzyć lamera. Michał Kubicki (MADMK-8) mikubicki@poczta.onet.pl; or mikubicki@poczta.wp.pl

•Pomogę każdemu, kto ma problem z grą Diablo 2 PL. Na każdy list odpiszę. czaroz@poczta.onet.pl

•Ja (Voodoo_) zapraszam na moją stronę domową. Znajdziesz na niej: Hip-Hop, Rap, pliki do ściągnięcia, kawały i masę innych rzeczy. Zapraszam!!! Voodoo

•Zapraszam wszystkich na stronę nowo powstałego magazynu o komputerach. Znajdziecie tu m.in. teksty o Internecie, komputerach, sprzęcie, programach, humor i inne ciekawe rzeczy. Wszystkich chętnych zapraszam do współpracy. www.rat.topnet.pl

•Powstaje nowy fun-club Eminema. (zainteresowani?). Chcesz się wpisać? Pisz na adres: FUN CLUB EMINEM, ul. Okólna 22/6, 64-920 Piła.

•Poszukuję trainerów i edytorów do gier: Settlers III, Theme Hospital. Anka anka999@poczta.onet.pl

•Pomogę każdemu, kto ma problem z grą: Jack Orlando, Broken Sword 2, Ace Ventura, Hokus Pokus Różowa Pantera, Ufo's, Wacki, Fallout 1 i 2, G - Police, Dink Smallwood, Atlantis, Unreal Tournament. Posiadam też tipsy do wszystkich (?) gier oraz wiele trainerów, savewów, itp. Mój e-mail: hooligan7@poczta.wp.pl

KUPIĘ

•Oryginały gier: Roller Coaster Tycoon PL, Jazz Jackrabbit 2. Radek Wikiński, ul. L. Kuleszy 7, 62-635 Przedecz, tel. (063) 2738578 między 17.00 - 22.00

•Oryginalne gry: Nfs II lub NfsII Special Edition oraz różne z serii Star Trek (Generations, Starfleet Academy itd.). Jakub Baum, Batorego 36/77, 60-687 Poznań, jakub.baum@inetia.pl

•Star Wars książkę - wywiady z producentami i inne. Podobno była wykupiona w Empiku. Cena do ustalenia. Michał Gołębiowski, Brochowska 1A IWINY Wrocław18, tel.336-14-65

•1. Płytę główną AT z procesorem Pentium 133 MHz (gdyby była z instrukcją, to może być bez procka); 2. jakąś kartę grafiki, która pasowałaby do powyższej płyty; 3. napęd dyskietek 3,5 cala; 4. pamięć RAM (do płytki w pierwszym punkcie) najlepiej 16 MB. Ceny do uzgodnienia. Mój adres to: Przemysław Hinc, Brzozowa 5, 84-242 Luzino. E-mail: james007bond@poczta.wp.pl

•Oryginalne: N.f.s.3, Swat 3, Urban chaos, System shock 2, Midtown Madnass. Dominik Duchna, ul.Batorego 15, 87-140 Chełmża, (56) 675 36 62. E-mail Siut@poczta.onet.pl

•TIME COMMANDO za ok. 30-40 zł. Oryginał, please call: (025) 6434839 po 20:00 lub info, gdzie ją kupić: Damian Cibor, ul. Romanówka 17/18, 08-110 Siedlce.

•Solucję do LBA 1 za ok. 10 zł, utknąłem i nie wiem, jak zdobyć przedmioty pod moim domem i jak zdobyć flagę piracką. Adres: Damian Cibor, ul. Romanówka 17/18, 08-110 Siedlce.

•Age of Empires: Rise of Rome (oryginał) za 30 zł. Michał Kubicki, Łuczyna 94a; 56-410 Dobroszyce, woj. dolnośląskie tel.(071) 314-84-23.

•Action Plus 03/2000. Michał Głógiewicz, ul. Kurkowa 23/11, 50-210 Wrocław, tel. (0-71) 328-98-27.

•Solucję do gry LBA1 za ok. 10 zł. Damian Cibor, ul. Romanówka 17/18, 08-110 Siedlce.

•Poszukuję gier "Laura Bow and the Dagger of Amon Ra" i "Colonels Bequest". rrasta@poczta.wp.pl lub Romek Jajczyk, ul.Rynek 11, 63-210 Żerków, tel. (062) 740 32 60.

•Książkę do asemblera, najchętniej efekty graficzne w asemblerze, jeśli taką masz, odkupię po podwójnej cenie oryginału + Niespodzianka + Guma ORBIT + Ew. Pifko. Michał Kubicki, Długa 2/4, Huta Mińska, 05-300 Mińsk Maz. mikubicki@poczta.onet.pl or mikubicki@poczta.wp.pl

•Akcelerator min. 12 MB cena do 100 zł. Paweł Janicki, ul. Piłsudskiego 21/3, 58-500 Jelenia Góra, tel. 075-64-244-17.

•CM3 lub USM98 albo obie jednocześnie (oryginały) za rozsądną cenę. Ew. mogę wymienić. Ze swej strony oferuję: kartę sieciową -1 wejście, Shogo, G-Police, Fallout 1 i 2, Rock w Polsce oraz kasetę Czarno-Czarnych. Mój adres: Krasnystaw, woj. lubelskie, ul. Tokarzewskiego 3, 22-300 Krasnystaw, tel. (0-82) 576-30-69. Prosić Przemka.

•Oryginalną grę Lion King na PC-ta. Cena do ustalenia. Mój adres: Małgorzata Kawalewska, ul. Kopernika 54/23, 43-100 Tychy, woj. śląskie.

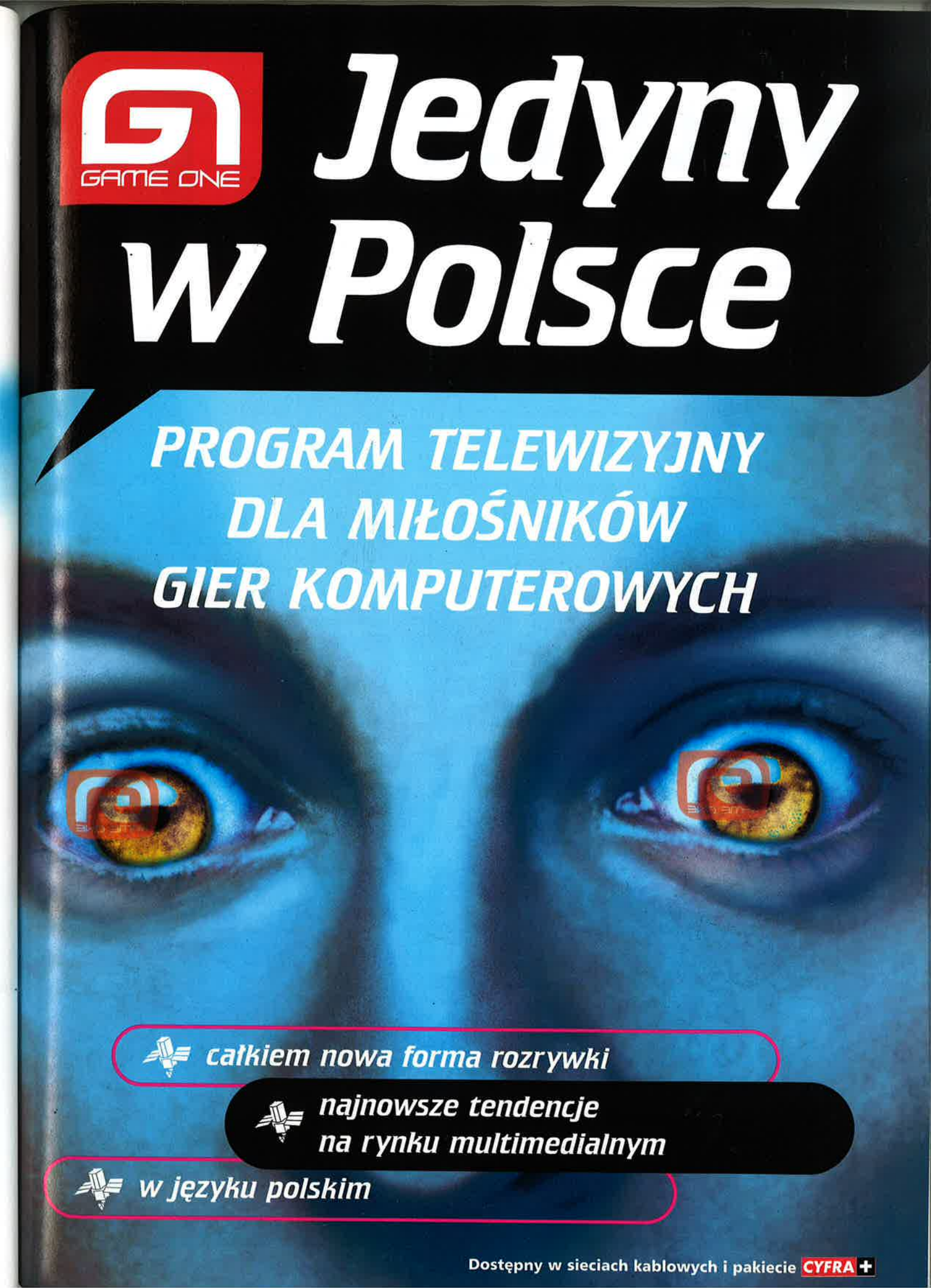
•Obudowę (Tower) od IBM-a PC 300 GL Gutry (k. biały) - cena do uzgodnienia. Michał Matrecki, Laski k. W-wy, ul. 3-go Maja 26, 05-080 Izabelin, tel. 752-27-40 po 20:00.

•Grę "The Curse of Monkey Island". Marek Nogieć, os. Centrum A 1/60, 31-923 Kraków, tel. (0-12) 425 81 11 w godz. 14-20.

GAME ONE

Jedyny w Polsce

PROGRAM TELEWIZYJNY DLA MIŁOŚNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH



- całkiem nowa forma rozrywki
- najnowsze tendencje na rynku multimedialnym
- w języku polskim

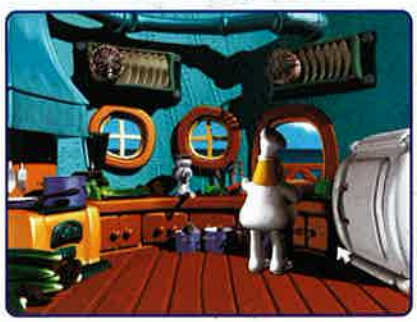
Dostępny w sieciach kablowych i pakiecie CYFRA+

Tymoteusz

Na półkach sklepowych pojawiła się nowa gra dla dzieci, która powstała w polskiej firmie Rebelmind (dystrybucja IM Group). Tymoteusz, bo tak ją nazwano, to przezabawna przygoda z elementami edukacji, przeznaczona dla dzieci od czterech do ośmiu lat. Dzieci w tym wieku są niezwykle żywe, pełne energii i ciekawości. Świat, który je otacza, wydaje się wielki i niezrozumiały, ale z drugiej strony czarodziejski i pełen cudownych niespodzianek. Chłonny umysł dziecka warto pobudzić do pracy, aby wykorzystać drzemiący w nim potencjał.

Andrzej Sitek

Tymoteusz jest programem przeznaczonym specjalnie do tego zadania. Barwna historia, opowieść, która stanowi kręgosłup programu, stanowi doskonałe tło dla sporej liczby zmuszających do myślenia zabaw. Zanim dziecko do nich dotrze, z wypiekami na twarzy pozna przygody Tymoteusza.



Fabuła gry opowiada o przyjaźni skrzata Tymoteusza i motyla Bazylego. Kiedy kolorowy motyl Bazyli zostaje porwany przez okrutnego władcę Królestwa Ciemności - Skarboniusza, nasz bohater, nie zastanawiając się długo, rusza mu na ratunek. Aby dostać się do siedziby złego władcy, trzeba posiadać magiczną mapę, ale jej zdobycie nie będzie proste. Dawno temu została ona porwana na kawałki i porozrzucana po wyspie. Teraz jej części są w posiadaniu różnych osób i naszym zadaniem będzie je odzyskać. Wędrując po kolorowej wyspie spotkamy wielu jej mieszkańców, częstokroć pomożemy im w ich kłopotach, za co zwykle zostaniemy nagrodzeni fragmentem mapy. Aby uratować Bazylego, należy odnaleźć wszystkie 16 kawałków mapy, które razem staną się magiczną bramą do krainy Skarboniusza. Zadanie będzie o tyle trudne, że fragmenty mapy są nie tylko w rękach mieszkańców wyspy, ale również w zakamarkach i skrytkach porozrzucanych po całej krainie.

Nad wyspą zawsze świeci słońce, a jej mieszkańcy są zwykle weseli i uśmiechnięci, tak się jednak złożyło, że kiedy Tymoteusz trafia do nich z wizytą, akurat mają kłopoty. Ogrodnik, pan w zielonych spodniach, nie może uporać się z krnąbrną maszyną. Kosiarka, którą nazwał "Szalonym Zjadaczem Trawy", w ogóle go nie słucha i zamiast strzyc trawniki, łamie i niszczy najpiękniejsze kwiaty z ogrodu. Ktoś musi pomóc Ogrodnikowi! Kosiarka cały czas pędzi przed siebie i wycina skomplikowane wzory na rabatkach. Zadaniem dziecka będzie takie pokierowanie maszyną, aby maszyna kosiła jedynie trawniki, omijając wypielęgnowane grządki.

W innym domku, który odwiedzi Tymoteusz, spotkamy się z Inżynierem. Zadaniem malca będzie tym razem zaprojektowanie autostrady biegnącej przez dzikie pola. Nie jest to proste, bowiem materiał przeznaczony na budowę został wyładowany byle jak. Części i fragmentów różnych konstrukcji pozostawiono tu bardzo dużo. Które należy wybrać, aby powstała dobra droga? To wyzwanie dla małego inżyniera.

Tymoteusz zawita również do Astronoma, któremu przyda się pomoc w łapaniu komet, odwiedzi Magika, spotka się z Malarzem i Kolejarzem. Bardzo wesoło będzie u Kucharza, a trochę niebezpiecznie u Strażaka.

Każda wizyta u jednego z mieszkańców wyspy (w sumie jest ich 15) to jakieś zadanie, które zmusza dziecko do pracy. Nie są to jednak bezpośrednie nakazy, których dzieci tak nienawidzą. Zadania czy łamigłówki pojawiają się niejako przypadkowo, niczym fragment historyjki. Warto zwrócić uwagę, że gra nie stara się edukować dzieci na siłę, ale rozwija umiejętność samodzielnego myślenia i rozwiązywania problemów. Oczywiście pomysły gier bazują w większości na starych, sprawdzonych schematach, jednak w niczym nie przesądza to o ich wartości i użyteczności. Nie bez znaczenia pozostaje również oprawa graficzna produktu. Szczególnie w przypadku dzieci, czyli odbiorców, dla których wizualna strona projektu ma niezwykle istotne znaczenie, ładna, kolorowa grafika spełnia ważną rolę. Barwny świat oddziałuje na wyobraźnię i fantazję dziecka. Zakamuflowane w nim zadania stają się wówczas kolejnymi klockami, które można wziąć do ręki i ułożyć z nich dalszy ciąg bajki.

INFO · INFO · INFO

Producent:
Rebelmind

Dystrybutor:
IM GROUP tel. (022) 6422766

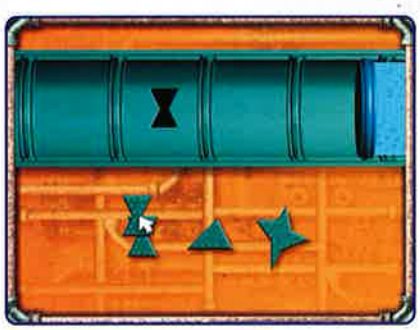
Internet:
http://www.impgoup.com.pl

Wymagania:
P 133 MMX32 MB RAM, napęd CD, Windows 95

Dopalacz:
nie obsługuje

Technologia renderowania świata w 3D pozwoliła uzyskać naprawdę świetne efekty wizualne. Świat, w którym spotkamy skrzata Tymoteusza, jest zbliżony nieco do świata klocków lego, jednak brak w nim jego kanciastości. Domki mieszkańców, oni sami oraz panorama wyspy są na najwyższym poziomie graficznym. Dla nas wygląda to po prostu ładnie, ale dzieciom pomoże skonstruować świat, który wesprze ich wyobraźnię.

Tymoteusz to program i gra mająca wiele atutów. Za świetne wypośrodkowanie między edukacją a zabawą należy się duży plus. Różnorodność gierek, która zadowoli każde gusta, to następna dobra cecha. Istotną rzeczą jest również nieliniowa konstrukcja programu, czyli możliwość wyboru dowolnej mini-gry w każdym momencie zabawy. Kolejnym atutem jest otwarta konstrukcja, czyli



dowolnie długi czas zabawy z każdą minigrą oraz stopniowanie trudności zadań. Każdorazowo rozpoczynamy grę od prostego zadania, dzięki czemu dziecko ma czas oswoić się i nauczyć schematu zadania, zanim przejdzie do problemu bardziej złożonego. Ostatnią, niezwykle ważną rzeczą, jest intuicyjność produktu z Rebelmind. Gra została tak skonstruowana, aby starsi nie musieli towarzyszyć maluchom w zabawie.

Oprócz płytki z grą oraz karty rejestracyjnej w pudełku znajdziemy dobrze napisaną, obszerną instrukcję. Pojawia się w niej jednak pewna nieścisłość, bowiem fragmenty mapy zostają w niej nazwane fragmentami bramy. Z kolei na pudełku, w tekście opisu, pojawia się błąd: Bazylii zamiast Bazyli (pisownia byłaby poprawna, o ile chodziłoby o przyprawę). Pomijając jednak te drobne potknięcia i biorąc pod uwagę rewelacyjną cenę pakietu (59 zł), można przypuszczać, że produkt z Rebelmind na pewno okaże się atrakcyjną i wartościową pozycją godną zakupu. □

najtańszy hosting w Polsce

e-mail 40 MB : 2zł / miesiąc
automatyczna rejestracja/przenoszenie domen

serwer www 100 MB : 8zł / miesiąc
promocja ! bezpłatny pakiet

© 2000 Internet Center Polska | www.icenter.pl | biuro@icenter.pl

Literatura przed maturą

Kasztany co prawda będą kwitły dopiero za pół roku, a niektóre tegoroczne jeszcze nie zdążyły opaść z drzew, więc co niektórym (tym, co myślami są bliżej studniówki) moment publikacji może wydać się nieco zbyt wczesny. Z drugiej strony dla delikwentów, którzy przez cały okres nauki w szkole średniej nie zdołali zmusić się do przeczytania literatury zalecanej, nie mówiąc o dziełach uznanych za obowiązkowe, recenzja ta może okazać się zbawienna w skutkach.

Robert Hubacz

Nie zacierajcie jednak rąk wy, którzy nie uznajecie słowa pisanego umieszczonego na innym nośniku niż elektroniczny. "Literatura przed maturą" nie jest kolejnym "brykiem" zawierającym streszczenia i opracowania najważniejszych lektur obowiązkowych.

"Literatura" to program, który przede wszystkim pozwala sprawdzić swoją wiedzę i odkryć jej mocne oraz słabe strony. Nie przypadkowo - za autorami "Literatury" powtarzając - użyłem sformułowania "sprawdzić wiedzę", gdyż aby zostać odbiorcą tegoż programu, trzeba choć w minimalnym stopniu wiedzę (w zakresie literatury i sztuki oczywiście) posiadać.

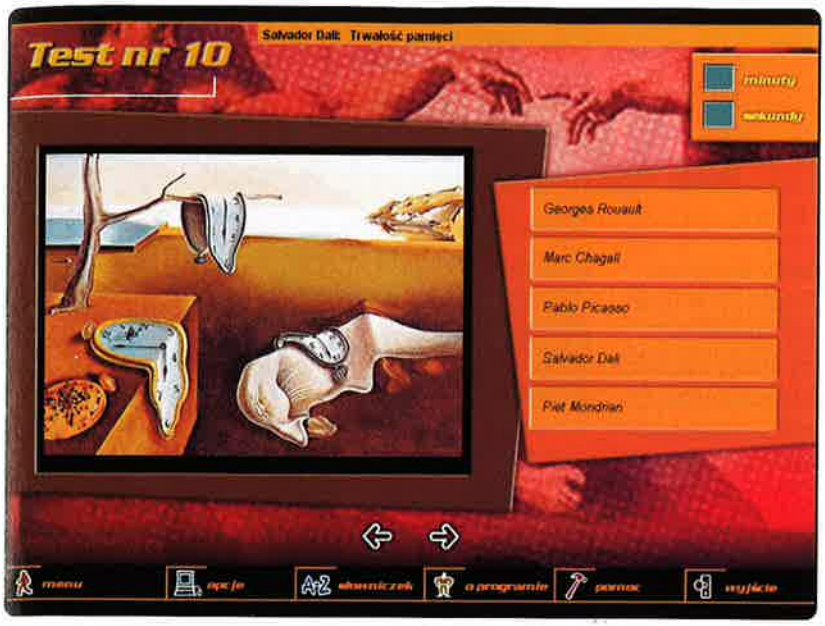
Rozpatrując sprawę z drugiej strony, można się pokusić o określenie zakresu swojej niewiedzy, co pozostawiam tegorocznym abiturientom nieświadomym tragizmu swojej sytuacji lub świadomym, ale mającym niezastąpiony dar wmawiania sobie, że "jeszcze jest czas".

Ktoś może uznać moje stwierdzenia za moralizatorskie, a nawet niezbyt zdrowe (zwłaszcza ta część czytelników, którą czeka egzamin dojrzałości). Mogę je jednak uzasadnić fatalnie niskim poziomem zainteresowania literaturą w naszym społeczeństwie, zwłaszcza wśród młodszej jego części. Wiadomo, że nie zawsze miło jest czytać to, na co nie ma się ochoty, za kilka lat jednak, niejeden z was (teraz zgrzytający zębami na myśl o kolejnej lekturze obowiązkowej) z nostalgią będzie wspominał czasy, kiedy jedynym obowiązkiem było TYLKO przeczytanie książki.

Czas zająć się merytoryczną zawartością "Literatury". Program, jak już wcześniej wspomniałem, służy do sprawdzania wiedzy i tylko w nieznacznym stopniu pozwala na jej powiększenie. Wynika to z jego konstrukcji, opartej na systemie testów skojarzeniowych i testów wyboru (a,b,c - wybierz prawidłową), które wszechstronnie wykażą poziom przygotowania w zakresie literatury i sztuki.

Wybierać możemy pomiędzy czterema rodzajami testów, z których trzy dotyczą literatury, a jeden sztuki. Ciekawym rozwiązaniem jest test zatytułowany "Cytaty", umożliwiający maturzystom zbadanie stopnia szczegółowości poznania niezbędnych do egzaminu dojrzałości dzieł. W polu testu pojawia się cytat, do którego musimy dobrać odpowiedni tytuł, ewentualnie autora, z czterech dostępnych możliwości. Rozwiązywać możemy trzy zestawy kolejno lub losowo, a każdy z nich zawiera dwadzieścia czekających na identyfikację fragmentów.

Najbardziej rozbudowaną opcją jest klasyczny test wyboru (również cztery możliwości), który dotyczy zagadnień związanych z poszczególnymi epokami literackimi, dziełami, biografiami twórców, nie pomijając tak ważnej i zarazem drażliwej kwestii, jaką są terminy literackie.



Gdy znudzi się zaznaczanie prawidłowych odpowiedzi (rozwiązanie wszystkich może zająć sporo czasu, jako że zestawów jest 35, a każdy zawiera około 25 pytań), więcej rozrywki dostarczyć może opcja "Skojarzenia", obejmująca zakresem tematycznym wszystkie wymienione powyżej elementy. Zabawa czy też, jak ktoś woli, nauka polega w tym przypadku na dokonaniu odpowiedniego przyporządkowania dwóch elementów. Jednym z nich, w zależności od zestawu, może być autor, dzieło i odpowiadająca mu epoka literacka lub nurt sztuki (i vice versa). W tej opcji zamieszczono dwadzieścia zestawów umożliwiających kompleksowe sprawdzenie wiadomości.

Ostatnia możliwość, z której możemy skorzystać dzięki "Literaturze", wydaje się najbardziej rozrywkowa. Zabawa polega na odgadywaniu tytułów lub autorów dzieł sztuki na podstawie jedynie niewielkich ich fragmentów. Zadanie nie jest łatwe, gdyż maksymalnie możemy podejrzeć 25% obrazu lub fresku itp. Zestawów jest dziesięć, a zagadki w nich zawarte obejmują pełen wachlarz dzieł i twórców we wszystkich epokach i trendach sztuki.

Tych, którym po przeczytaniu pierwszej części recenzji przebiegły po plecach dreszcze niepokoju, pragnę pocieszyć faktem, iż program został wyposażony w cały szereg opcji pozwalających natychmiast zweryfikować błędną odpowiedź, jak i zobaczyć prawidłową bez konieczności dokonania wyboru (to dla tych, którzy jeszcze nie mieli okazji zapoznać się z materiałem niezbędnym do zdania egzaminu dojrzałości). W trybie "Nauka" możliwy jest ponowny wybór odpowiedzi, skorzystanie z opcji "nie wiem", brak limitu czasowego na udzielenie odpowiedzi itp. W kryzysowych sytuacjach, nie tylko w związku z maturą, nieodzowny okazać się może umieszczony w programie słowniczek. Zawiera on sporo pojęć, a wśród nich terminy literackie, fakty biograficzne czy też historyczne związane z każdym rodzajem twórczości, jaką uprawiał homo sapiens od zarania swego istnienia.

Na jakąkolwiek pomoc nie ma co liczyć w przypadku uruchomienia programu w trybie "egzamin", który przesądza o ściśle sprawdzającym charakterze "Literatury". Powagi temu "egzaminowi" dodaje fakt, iż można obwarować go hasłem, a tym samym zainteresować nim nawet nauczycieli, którzy mają ochotę i środki na takie niekonwencjonalne, a zarazem bardzo rzetelne sprawdzenie wiedzy swoich podopiecznych. Tryb "egzamin" wyłącza możliwość korzystania z wszelkich udogodnień służących do "oszukania samego siebie".

Materiał, jaki obejmuje "Literatura", dobrany został kompleksowo bez żadnego uszczerbku dla jego szczegółowości. Nie został "ubrany" w zbyt piękną szatę graficzną i dźwiękową, ale przecież zamiarem autorów nie było porażenie odbiorców efektami wizualnymi i wspaniałą ścieżką dźwiękową. Jest to najczęściej spotykana wada programów o przeznaczeniu edukacyjnym, które kusząc wspaniałą oprawą, zawierają masę ogólników, a nierzadko również błędów merytorycznych.

W przypadku "Literatury", która powstała we wrocławskiej firmie EXE, zarzutu takiego postawić nie można. Wręcz przeciwnie, wraz z programem z cyklu "Wiem wszystko - język polski", którego demo znajduje się na płytce, "Literatura" może stanowić niezwykle pomocne, choć tylko uzupełniające, narzędzie ułatwiające przypomnienie, poszerzenie, a przede wszystkim sprawdzenie wiedzy przed egzaminem dojrzałości. □

INFO • INFO • INFO

Producent:
EXE
Dystrybutor:
EXE
Internet:
http://www.exe.com.pl
Wymagania:
Pentium, CD-ROM 16, 16 MB RAM
Cena:
Brak danych

Historia Ludzkości

Od dłuższego czasu w coraz większym stopniu daje o sobie znać nowy model nauczania i sprawdzania wiedzy. W szkołach podstawowych, średnich i wyższych odchodzi się od tradycyjnych metod egzaminowania opisowego w formie ustnej, jak i pisemnej - na rzecz wszechobecnych sprawdzianów testowych. Dzieje się tak, ponieważ testy oferują kompleksowe sprawdzenie wiedzy, z wykluczeniem tzw. elementu fuksa, czyli trafienia w pytania z okrojonej partii materiału. Ponadto test umożliwia szybką i łatwą weryfikację odpowiedzi bez konieczności odwoływania się do grafologa, a przede wszystkim gwarantuje pełen obiektywizm oceny mimo najczęściej wysokich poprzeczek oceniania.

Robert Hubacz

Przedmiot, w którym od dawna królują testy, to historia. W sukurs temu idą autorzy programów edukacyjnych, zalewając rynek masą programów testujących wiedzę historyczną - przede wszystkim uczniów szkół podstawowych i średnich.

INFO · INFO · INFO

Producent: Bitmap Creative
Dystrybutor: Marksoft
Internet: http://www.marksoft.com.pl
Wymagania: P 90, 16 RAM, 4x CD-ROM, Windows 95/98
Cena: 59 zł

Z jakością programów tego typu bywa różnie; często są one bardzo ogólnikowe, przez co nie mogą spełnić zadań, dla jakich zostały stworzone. Gorzej jest, gdy zawierają błędy merytoryczne, za które w żaden sposób autorzy nie odpowiadają, pokrywając skąpość informacji i brak profesjonalizmu ładną szatą graficzną i głupawymi quizami, które odwracają uwagę od meritum sprawy, a są zarazem doskonałym chwytem marketingowym, mającym przyciągnąć nabywców.

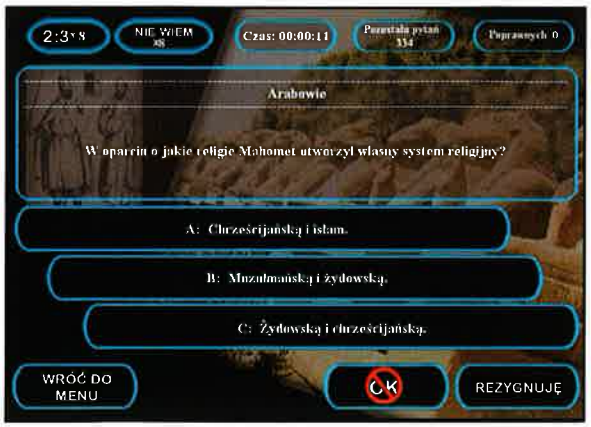
Żadnego z tych zarzutów nie mogę jednak postawić firmie Marksoft, która w serii Biblioteka Edukacyjna wypuściła na rynek program pt.

Historia Ludzkości (teoria i testy autorstwa Mirosława Króla). Program ten służy do wspomagania nauki historii i jest przeznaczony dla uczniów szkół podstawowych, gimnazjów i szkół średnich. Obejmuje swym zakresem starożytność, średniowiecze, dzieje nowożytne i najnowsze, aż po wydarzenia drugiej wojny światowej. Jak sama nazwa wskazuje, program składa się z dwóch części: teoretycznej i testowej. Testami zajmę się trochę później - najpierw nauka, później sprawdzenie wiedzy.

Część teoretyczna to cztery moduły o różnorodnym charakterze i zakresie informacji merytorycznych. W każdym z modułów materiał uporządkowany jest chronologicznie. Najbardziej rozbudowany i - co za tym idzie - zawierający największy katalog informacji jest moduł Opisy. Znajdziemy w nim około siedemdziesięciu haseł, które dotyczą najważniejszych wydarzeń i zjawisk w historii ludzkości. Poczynając od państwa Hammurabiego, a kończąc na Powstaniu Warszawskim możemy uzyskać dość szczegółowe (biorąc pod uwagę ograniczenia nośnika i szeroki zakres merytoryczny programu) informacje na temat najważniejszych faktów historycznych. Każdy z dostępnych opisów jest uzupełniony ilustracjami i mapami związanymi z danym wydarzeniem.

Drugi z dostępnych modułów jest zatytułowany Daty i - jak sam tytuł wskazuje - pozwala na przyswojenie czy też chociażby przypomnienie najważniejszych dat z historii ludzkości, szczególnie Polski. Daty to przecież największa zmora uczniów, a zarazem dziedzina, w której najłatwiej o banalną pomyłkę. Chronologiczne ich uporządkowanie rozpoczyna się od roku 1020 p.n.e. (zjednoczenie plemion żydowskich), a kończy na roku 1970 (uznanie zachodniej granicy Polski przez RFN). Interesujące nas zdarzenie czy też datę możemy znaleźć dzięki umieszczonej w tym module wyszukiwarce, która niestety uwzględnia tylko daty umieszczone na liście, uznane przez autora dość arbitralnie za najważniejsze. Usprawiedliwić to jednak można dużą rozpiętością materiału, która pozwala na umieszczenie w programie informacji najbardziej znaczących.

Trzeci moduł teoretyczny nosi tytuł Królowie Polscy. Znajdziemy w nim 29 charakterystyk władców miłościwie panujących nam na przestrzeni wieków. Na początku standardowo znajduje się Mieszko I, a na końcu ostatni elekt Rzeczypospolitej, Stanisław August Poniatow-



ski. Tutaj możemy zdobyć najważniejsze informacje na temat władców, a poza tym obejrzeć ich portrety i najważniejsze rekwizyty związane z ich panowaniem.

Ostatni z elementów teoretycznych, bez którego program tego typu nie może się obyć, ma charakter najbardziej teoretyczny. Chodzi mianowicie o słownik. Zawiera on mnóstwo pojęć historycznych najbardziej charakterystycznych i zarazem najbardziej potrzebnych zgłębiającemu dzieje. Pozwala na szybkie zapoznanie się z ich opisami - dzięki alfabetycznej wyszukiwarce.

Doskonałym uzupełnieniem wszystkich wymienionych modułów jest opcja szybkiego wyszukiwania. Pozwala na kompleksowe poznanie interesującego nas zagadnienia przy użyciu wyszukiwarki czerpiącej z wybranych przez nas elementów programu. Możemy, podając interesujące nas hasło, zażądać wyświetlenia informacji na jego temat w oparciu tylko o jeden z opisanych powyżej modułów, jak i uzyskać wszelkie odnośne informacje zgromadzone na płycie. Świetnym udogodnieniem jest możliwość otrzymania pytań dotyczących interesującego nas tematu, co pozwala na ukierunkowanie spojrzenia na dane zagadnienie historyczne i wyklucza konieczność wkuwania czegokolwiek na pamięć.

Teorię mamy już opanowaną, przyszedł więc czas na sprawdzenie wiadomości. Dokonać tego można w części testowej programu Historia Ludzkości. Część ta, uporządkowana chronologicznie, pozwala na testowanie wiedzy dotyczącej poszczególnych epok - od starożytności zaczynając, a na drugiej wojnie światowej kończąc. Odpowiedzieć możemy na 4000 pytań, podzielonych na 168 tematów. Nie ma mowy o często spotykanym w tego typu programach chaosie terminologicznym. Pytania dotyczą wybranych problemów związanych z danym okresem historycznym i - co za tym idzie - w taki sposób zostały ułożone.

Skorzystać możemy z opcji losowania określonej liczby pytań ze wszystkich tematów, wyboru tylko niektórych tematów czy jednego. Jak widać, możemy na wiele sposobów wpływać na zakres i charakter sprawdzenia naszej wiedzy. Pytania w testach często wykraczają poza informacje zawarte w części teoretycznej, co potwierdza tylko profesjonalne podejście autora do tematu i pozwala rzetelnie sprawdzić wiedzę historyczną użytkownika.

Testy rozwiązywać możemy w dwóch trybach: nauki i rozgrywki. W trybie nauki po zakończeniu testu wystawiana jest ocena. Przyjęty system oceniania jest według producentów równie surowy jak ten praktykowany w szkołach. Program wspomaga proces uczenia przy włączonej opcji powtarzania pytań, na które udzielono błędnej odpowiedzi. W trybie rozgrywki wprowadzono element rywalizacji w postaci rankingu najlepszych i liczby zdobytych punktów.

Merytorycznie program jest bez zarzutu. Kompleksowo, a zarazem wystarczająco dokładnie opracowany został w nim materiał z jakże szerokiego zakresu tematycznego. Program okazuje się bardzo wciągający i nie nuży, a to za sprawą prostoty obsługi i doskonałego sposobu wyszukiwania interesujących informacji. Wszystko to uzupełnione jest ciekawą oprawą graficzną (choć bez zbędnych upiększeń i efektów), co gwarantuje interesującą oraz - co najważniejsze - efektywną pracę z programem. Za kupnem Historii Ludzkości przemawia także niewygórowana cena: 59 zł. □

MATEMATYK
to największy na rynku polskim
MULTIMEDIALNY PROGRAM DO NAUKI MATEMATYKI
z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum i egzaminów do szkół średnich.
Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełni rolę podręcznika (2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!), domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać zadania domowe. Gwarantuje szybkie postępy w nauce i doskonałą zabawę! Posiada minimalne wymagania sprzętowe oraz doskonale opracowaną POMOC. Naukę ułatwia komputerowy uczeń, który rozmawia z użytkownikiem.

Program uzyskał bardzo dobre recenzje:
– dr Marii Kruk
(adiunkta Instytutu Matematyki UW)
– Miesięcznika CD-Action 9/99

CD-ACTION POLECAMY

Polonista GRATIS
Program do nauki gramatyki i ortografii języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej.
Zawiera doskonale opracowany podręcznik, dyktanda o różnym stopniu trudności, teksty i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym korepetytorem, który pomoże Ci w nauce oraz przygotuje na egzaminy do szkół średnich.

SUPER PAKIET
Polonista MATEMATYK
59,-

W grudniu
WIELKA PROMOCJA !!!*

Super KALKULATOR GRATIS !!

Program możesz zamówić telefonicznie w biurze Mikołaja:
(071) 3134108 (automat zgłoszeniowy)
lub korespondencyjnie
Faterbit A.P.H. • 55-200 Oława • ul.B.Chrobrego 20c/15

Historia kina

Według Jacka Szymańskiego

Andrzej Sawicki

Historia kina według Jacka Szymańskiego została zrobiona tak, że najwięcej informacji uzyskujemy (zgodnie z zapowiedzią) o... p. Jacku Szymańskim. Nie będę przytaczał wiadomości, jakie autor zamieścił o sobie samym, wystarczy, że powiem, iż jest tego znacznie więcej, niż np. o amerykańskim aktorze J. Wayne'ie (którego skwitowano tylko dwiema fotografiami i nazwiskiem). Można by z tego wysnuć wniosek, że p. Szymański jest w historii filmu postacią znacznie większą niż John Wayne? Lub też mniej znaną - co chyba jest nieco bliższe prawdy. Wszelako nie wiem czemu mam płacić za to, że pan J.Sz. ma kompleksy?

Wbrew temu, co napisano na pudełku, z tego, iż w programie umieszczono ponad 200 stron tekstu czytanego przez lektora, wcale nie wynika, że zostaniecie zasypani wiedzą. Informacji w programie znajdziecie naprawdę niewiele. Historia filmu na 200 stronach (z czego przynajmniej kilkanaście to znów informacja o autorze i jego wynurzenia na temat powodów, dla których zapragnął podzielić się z nami swą niezwykle obszerną wiedzą na temat historii kina) to naprawdę niewiele, jeśli sobie uprzytomnimy, że obejmuje ona 100 lat istnienia tego gatunku. W zasadzie wszystko, co twórcy programu napisali na okładce, jest prawdą. Owszem... jest tam 500 MB filmów, ponad 200 zdjęć i słowniczek terminów filmowych. Tyle że skwitowanie 100 lat filmu na godzinnej projekcji (a tyle mniej więcej wychodzi z 500 MB) to trochę jakby za mało. 200 zdjęć też zostawia po sobie pewien niedosyt (zwłaszcza że te same zdjęcia znajdziemy prawie w każdej obszerniejszej Encyklopedii Powszechnej) a słowniczek (jakieś 200 haseł) to już kpina z odbiorcy - sposób wyszukiwania haseł w słowniczku jest taki, że lepiej by się z tym sprawił absolwent policealnego studium informatycznego. Dość perfidne są zapewnienia twórców programu o tym, że skorzystają z niego studenci lub uczniowie, dla których wiedza o filmie jest lub wkrótce będzie przedmiotem nauki w szkole lub na studiach. Tego, co p. Szymański zamieścił w programie, wystarczy wedle mojej oceny na słaby stopień mierny w szkole średniej, bo już w łódzkiej filmówce za referat oparty o wiedzę zgromadzoną w HK wg J.Sz. wyświecono by studenta z hukiem za progi uczelni. Układ haseł i dobór tematów kluczowych jest dość... problematyczny, no ale w końcu to "Historia kina według Jacka Szymańskiego"... a z takim stwierdzeniem nie sposób dyskutować.

Wszystko to, co do tej pory napisałem, skłania mnie do pewnej refleksji natury ogólniejszej.

Multimedialne programy edukacyjne, encyklopedie i rozmaite kompendia wiedzy mogą być niezwykle atrakcyjną i pojemną informacyjnie formą gromadzenia i przekazywania wiedzy. Ale żeby tę wiedzę komuś przekazać, trzeba albo ją mieć samemu, albo zaprząc do roboty tych, co ją w istocie posiadają. Ja rozumiem, że ci, co naprawdę mogliby się podjąć porządnego opracowania historii kina, kazaliby sobie nieźle zapłacić, ale niestety, jak się chce mieć dobry towar na sprzedaż, to - jak śpiewali niezapomniani Hydraulicy - "trzeba zawołać fachowca!". Nie dajcie się nabrać, drodzy czytelnicy... a już żadną miarą nie wpadajcie na pomysł, by zrobić z "Historii kina wg J.Sz." prezentu komuś, kto historię kina zna i naprawdę się nią interesuje. Może to być źródłem poważnego konfliktu! A mówiąc poważnie, nie wszystko złoto, co się świeci. Nie wszystkie encyklopedie multimedialne opracowano tak, by odbiorca wyniósł z nich jakąś korzyść informacyjną. W niektórych przypadkach chodzi o wyciągnięcie mu z kieszeni trochę grosza. Nic w końcu wielkiego, mamy wolny rynek i każdy może zarabiać, jak umie. Ale pamiętajcie... Zostaliście ostrzeżeni. Cave!

Jedyna część programu, która nie wzbudziła we mnie żywego sprzeciwu, to zaproponowana czytelnikowi przez twórców zabawa-test. Tyle że test ów jest w istocie dość trudny - i rzeczywiście nadaje się dla studentów szkół filmowych. □

Andrzej Sawicki

INFO · INFO · INFO

Producent:
EXE
Dystrybutor:
EXE
Internet:
http://www.exe.com.pl
Wymagania:
(podaję za twórcami)

Komputer PC klasy Pentium (?!)
Zainstalowane sterowniki Direct X
CD-ROM x16
Windows 95/98/2000
Grafika SVGA 640 x 480
Cena:
brak danych

THRUSTMASTER®

Guillemot

REPLIKA KIEROWNICY FERRARI 360 MODENA

KIEROWNICA FERRARI FORCE FEEDBACK

Szukaj w najlepszych sklepach komputerowych

Wyłączny dystrybutor w Polsce: ACTION www.action.com.pl

Sprzedaż promocyjna w salonach

Magiczna Cyfrolandia

Rynek programów multimedialnych przeznaczonych dla najmłodszych jeszcze kilka lat temu raczkował - tak jak one. Dziś jednak oferta z dnia na dzień staje się coraz większa i coraz bardziej atrakcyjna. Z powodu coraz większej liczby takich produktów wiele osób ma problemy z podjęciem decyzji, co jest dobre, a czego zdecydowanie nie warto kupować. W wypadku programów skierowanych do najmłodszych wybór ten jest szczególnie istotny, małemu dziecku bowiem dość łatwo zrobić "intelektualną krzywdę", a niestety nie każdy rodzic wie, co dla jego pociechy będzie najlepsze. Nikt przecież nie przygotowuje się teoretycznie do wychowywania dzieci.

Marcin Serkies

Ja sam nie jestem w stanie stwierdzić, czy dany produkt jest dla malucha odpowiedni z punktu widzenia psychologicznego i dydaktycznego, mogę jednak ocenić to, w jaki sposób autorzy danej aplikacji próbują przekazać wiedzę, a to z kolei może stanowić pewien wyznacznik dla rodziców mających zamiar kupić jakiś program dla swojego dziecka. Etatowym wręcz recenzentem takich produktów w naszej redakcji jest Andrzej Sitek, jednak tym razem przespał sprawę i Szczęśliwa Cyfrolandia rodem z MarkSoftu trafiła w moje ręce.

Program sprzedawany jest w dużym i atrakcyjnym wizualnie pudełku. Kolorowa, utrzymana w ciepłych tonacjach grafika z pewnością przyciągnie oko każdego malucha, a każdy rodzic patrząc na nią zauważy kilka istotnych rzeczy. Pierwszą z nich jest niewątpliwie atrakcyjna cena Szczęśliwej Cyfrolandii. Inwestycja rzędu pięćdziesięciu złotych jest wydatkiem, na który stać chyba większość domowych budżetów. Bliższa inspekcja pozwala stwierdzić, że program jest skierowany do dzieci w wieku od trzech do sześciu lat, a jego cel to nauczenie pociechy podstaw (można by rzec podstawowych podstaw) logicznego myślenia i matematyki. Inna rzecz, że dzięki możliwości wyboru spośród dwóch wersji językowych program może również posłużyć do oswojenia małolata z językiem angielskim, a przecież im wcześniej dziecko zacznie naukę, tym lepiej dla niego.

INFO · INFO · INFO

Producent:
Data Sun
Dystrybutor:
MarkSoft
Internet:
http://www.marksoft.com.pl
Wymagania:
486-133, 8 MB RAM, CD x4, Windows 95/98, karta dźwiękowa
Cena:
49 zł

Streszczając powyższy akapit w kilku słowach, mogę napisać, że opakowanie jest zdecydowanie atrakcyjne i gdyby decyzja zakupu programu zależała od jego wyglądu, Szczęśliwa Cyfrolandia na pewno wylądowałaby w koszyku i w końcu trafiła do domu, gdzie rodzic ze swoją pociechą zasiadłby przed komputerem. Zdjęcie folii okrywającej pudełko pozwala w końcu dobrać się do jego wnętrza. Tam znajdziemy dwie rzeczy - instrukcję do programu oraz płytę zawierającą wirtualny świat Szczęśliwej Cyfrolandii. Przyzwyczajeni do raczej średnich jakościowo instrukcji, zdziwimy się zapewne tym, co zaoferował nam MarkSoft. Książeczka wprawdzie nie jest gruba, ale wydana na porządnym kredowym papierze, kolorowa i napisana na tyle przejrzyście, że nawet początkujący czytelnik, jakim może być potencjalny odbiorca programu, da sobie z nią radę. Podobnie przestawia się sprawa z instalacją programu. Po włożeniu płyty do napędu wita nas miły dla oka instalator, w którym wystarczy raz kliknąć, aby rozpocząć cały proces. Instalacja jest błyskawiczna, bowiem Szczęśliwa Cyfrolandia działa w całości z płyty CD, a na dysku twardym tworzy jedynie skróty służące do uruchamiania.

Tyle przygotowań. Teraz można spokojnie zasiąść w fotelu przed komputerem, na kolanach posadzić dzieciaka i odpalić program. W

klimat Magicznej Cyfrolandii wprowadza nas intro, które, gdyby nie fakt, że program jest skierowany do dzieci, uznałbym za nieco... alkoholowe. Nieważne zresztą te lekko dziwne kolorki; istotny jest fakt, że główny bohater programu, Jaś, czytając książkę nagle zasypia i przenosi się do magicznej krainy zwanej Cyfrolandią. Tutaj opiekę nad nim przejmuje Cyfrowy Duszek, który służy jednocześnie za przewodnika i nauczyciela. On to oprowadza Jasia po najładniejszych miejscach krainy i stawia przed nim różne zadania, których prawidłowe wykonanie nagradza prezentami.

Po obejrzeniu intra przychodzi czas na rozpoczęcie zabawy. Wcześniej jednak należy wybrać jeden z dwóch dostępnych w grze języków, a także zdecydować, czy nasza postać w Cyfrolandii ma być chłopcem czy dziewczynką. Dla najmłodszych, żądnych wiedzy komputerowców należy wybrać opcję 3-4, określającą ich przedział wiekowy. Zadania, jakie należy tutaj wykonać, są dla starszego dziecka banalnie

proste, ale mały berbeć będzie się wspaniale bawił, rozpoznając cyferki, porównując wielkości przedmiotów czy licząc biegające zwierzątka. Dla dzieci nieco starszych, w wieku 5-6 lat, wymyślono zabawy nieco bardziej wymagające. Nasza pociecha w tym wieku musi już nie tylko wybierać, który przedmiot nie pasuje do pozostałych, czy rozpoznawać literki. Postawione przed nim zadania wymagają samodzielności i umiejętności podejmowania decyzji.

Przez cały czas gry, we wszystkich sześciu miejscach Cyfrolandii, które odwiedzimy, to-

warzyszy nam Cyfrowy Duszek. Jego zadaniem jest wyjaśnianie istoty kolejnych zadań, ocenianie postępów, a także zadawanie pytań, na które grający musi odpowiedzieć, aby uzyskać punkt. Zebranie odpowiedniej liczby punktów na każdym etapie nagradzane jest jednym wręczanym przez Duszka skarbem. Zebranie całego worka skarbów powoduje ukończenie gry. W tym momencie dziecko jest nagradzane możliwością wydrukowania sobie jednego z kilku dostępnych obrazków.

Ogólnie rzecz biorąc, zabawa jest naprawdę miła i wydaje mi się, że każdy dzieciak będzie się dobrze bawił przy Magicznej Cyfrolandii. Bardzo ważne jest przy tym, że cała oprawa graficzna programu została wykonana z najwyższą starannością, dzięki czemu plansze są kolorowe, pełne szczegółów i miłe dla oka. Do zabawy przygrywa wesoła muzyczka i to ona jest jedyną rzeczą, do której mogę się w Magicznej Cyfrolandii przyczepić. Wszystko poza nią jest w porządku, ale dźwięki, pomimo całej swojej wesołości, brzmią na słabszych kartach muzycznych po prostu kiepsko. Ale nie jest to przecież najważniejsze - to, co w dźwięku najbardziej istotne, czyli kwestie mówione, zostało wykonane z najwyższą starannością i nie ma problemu ze zrozumieniem, co też właściwie lektor chce nam powiedzieć.

Podsumowując, Magiczna Cyfrolandia jest produktem nie tylko atrakcyjnym wizualnie. Uczy rzeczy niezmiernie istotnych dla każdego rozwijającego się dziecka i robi to w sposób praktycznie bezstresowy. Jeśli dodać do tego dość atrakcyjną cenę i niewielkie wymagania sprzętowe, wychodzi na to, że Magiczna Cyfrolandia jest zdecydowanie godna polecenia. □

Mistrz Amapi 4.1

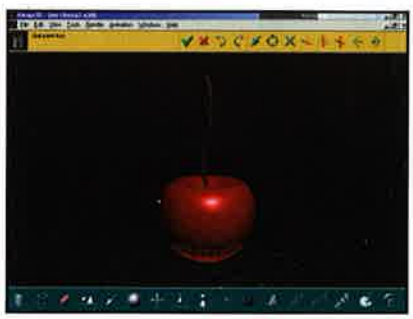
CD-Action przeprowadzi cię przez podstawy obsługi programu Amapi i nauczy, jak zamodelować najpopularniejszy domowy przedmiot w historii komputerowej grafiki.

▪ Część 1
» Część 2
» Część 3

Super! Na płycie CD dołączonej do grudniowego (3/2000) numeru czasopisma PC Format znajdziecie pełną wersję komercyjnego programu Amapi 3D 4.1, w pełni funkcjonalnego pakietu do modelowania grafiki trójwymiarowej. Jak go jednak używać? Dobrym miejscem na rozpoczęcie nauki jest kurs dla początkujących - kliknij Help=>Getting Started..., aby go otworzyć. Jako proste, dające pewność wprowadzenie, samouczek Let's Make A Dragon's Head pozostawia jednak pewien niedosyt. Z tego właśnie powodu na łamach CD-Action powstał ten kurs - przez trzy kolejne miesiące nauczysz się więcej o modelowaniu niż Claudia Schiffer, a wszystko zacznie się właśnie tutaj.

Nauczysz się więcej o modelowaniu niż Claudia Schiffer, a wszystko zacznie się właśnie tutaj.

Pierwsze pytanie, jakie nasuwa się po uruchomieniu programu Amapi, brzmi: "Do czego służy ten obszar widoku szkieletowego po-



Po zakończeniu pracy nad czajnikiem Utah tych samych technik użyć możesz do stworzenia tej pysznej, czerwonej wisienki.

środku ekranu?". To właśnie jest cały warsztat. Istotna część filozofii Amapi to fakt, że proces modelowania powinien odzwierciedlać czynności wykonywane w świecie rzeczywistym. Obszar warsztatu niczego nie robi, ale pozwala zachować orientację. Wybierz Edit=>Preferences=>Workspace i upewnij się, że Tools layout ustawione jest na Workshop. Trzy kategorie, w jakie pogrupowane są narzędzia, również stanowią część etosu projektowania Amapi i warto zaznajomić się z nimi przed zaczęciem pracy. Te kategorie to Construction (narzędzia do tworzenia obiektów 3D), Modelling (narzędzia do edycji obiektów) i Assembly (narzędzia do aranżacji obiektów). Potrenuj przechodzenie pomiędzy nimi przesuwając kursor na prawy skraj ekranu. Czyż nie jest to zabawne? Gdy już wybierzesz narzędzie, możesz je "odłożyć" - jeszcze więcej języka Amapi - przesuwając na prawy skraj ekranu.

Rady konstrukcyjne

Aby zorientować się w konstruowaniu, przewiń narzędzia, dopóki nie pojawi się zestaw Construction - łatwo go zidentyfikować dzięki narzędziu Sphere na jego szczycie. Wskaż

Skróty klawiaturowe

Punkt widzenia

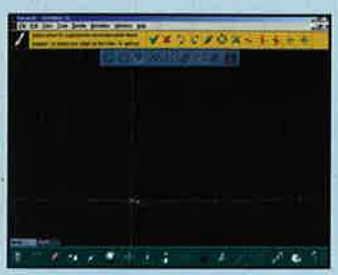
Nie próbuj pracować patrząc przez cały czas z tego samego punktu. Amapi oczekuje od ciebie, że wciąż będziesz obracał scenę i nią manipulował, aby uzyskać najlepszy widok. Właśnie to jest powodem umieszczenia w programie wielu wygodnych skrótów do tego przeznaczonych. Wytatuuj te skróty po zewnętrznej stronie swoich dłoni:

[Klawisze strzałek] - obracanie widoku
[8] - widok z tyłu
[4], [5], [6] - widok z lewej, z góry i z prawej
[2] - widok z przodu
[3], [.] - powiększenie, zmniejszenie
[0] - widok na wszystko

Inne skróty, które warto znać:
[+], [-] - zwiększenie/zmniejszenie złożoności
[Ctrl]+[Z] - anulowanie ostatnio wykonanej czynności
[Shift] (razem z narzędziem) - przyciągnięcie kursora do najbliższego wierzchołka
[spacja] (razem z narzędziem) - ograniczenie ruchów do jednej osi

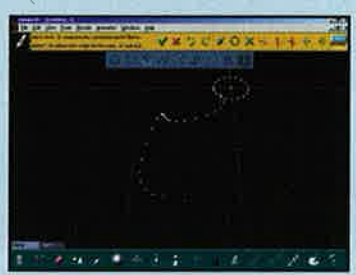
Krok po kroku

Tworzymy czajnik z Utah

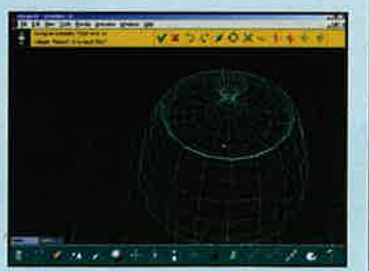


1 **Wybierz widok z przodu naciskając klawisz [2]. Zaznacz narzędzie Draw - pojawi się oś X/Y z linijką oraz wachlarz narzędzi. Wybierz Polyline i kliknij w punkcie (-6,0,0), aby rozpocząć rysowanie konturu. Zakończ segment liniowy klikając ponownie w punkcie (-3,1,0). Naciśnij Enter, aby potwierdzić.**

2 **Możesz teraz wybrać kolejne narzędzie - Interpolated Curve. Kliknij w punkcie (-3,3,0), (3,12,0), (1,-1,0), (6,2,0) i (-1,3,0). Potwierdź krzywą naciskając klawisz Enter. Aby zmniejszyć liczbę jej punktów do 4, naciśnij [-]. Potwierdź kontur. Odłącz punkt konstrukcyjny naciskając spację.**



3 **Wybierz narzędzie Circle i określ pozycję środka okręgu klikając w punkcie (2,0,0). Obracaj (strzałka w górę) widok, dopóki płaszczyzna nie zmieni się na poziomą płaszczyznę X/Z (czerwono-niebieska). Nadaj okręgowi promień 2 cm i kliknij, a następnie zwiększ (klawisz [+]) liczbę jego punktów do 18. Potwierdź i odłóż narzędzie Draw.**



4 **Gdy koło jest jeszcze podświetlone (błękitne), wybierz narzędzie Extrusion i kliknij kontur, aby go wyciągnąć. Kliknij dwa czerwone okręgi, aby "zakryć" oba otwarte końce. Wybierz widok wszystkiego ([0]) i widok z przodu ([2]), aby się cofnąć i podziwiać własne dzieło.**

W ZASIĘGU DŹWIĘKU

www.jtt.com.pl

■ FANTASIA SP-G16
ZESTAW GŁOŚNIKOWY DLA NAKRECONYCH GRACZY, REGULACJA TONÓW, ROZSZERZONE EFEKTY 3D, GŁOŚNIKI KLASY HI-FI, MOC ZESTAWU 320 WATÓW, PASMO PRZENOSZENIA 20 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ, DODATKOWE GNIAZDO SŁUCHAWKOWE

■ FANTASIA SW-G106
...DUM, DUM, DUM... MULTIMEDIALNY SYSTEM GŁOŚNIKOWY Z SUBWOOFEREM DLA ZAPALEŃCÓW CZUJĄCYCH GRY CAŁYM CIAŁEM, ROZSZERZONY BAS ...DUM, DUM, DUM... GŁOŚNIKI KLASY HI-FI, MOC ZESTAWU 320 WATÓW, PASMO PRZENOSZENIA 10 - 300 HZ I 120 HZ - 20 KHZ, WBUDOWANY ZASILACZ ...DUM, DUM, DUM...

Genius

■ SOUND MAKER 32
KARTA DŹWIĘKOWA PCI DLA KAŻDEGO, OBSŁUGA DIRECTSOUND3D, CYFROWY MIKSER, EMULACJA SB/PRO, 20-GŁOSOWA SYNTEZA FM

■ SOUND MAKER LIVE
KARTA DŹWIĘKOWA MULTI-CHANNEL PCI DLA DOMOWEGO KINA I PRAWDZIWYCH GIER, WYJŚCIE DLA ZESTAWU 5-GŁOŚNIKOWEGO, STANDARD SURROUND D3D INTERACTIVE, WSPARCIE A3D I DIRECTSOUND3D, 128-GŁOSOWA SYNTEZA WAVETABLE YAMAHA XG

jtt® COMPUTER

je, a pojawią się inne podstawowe kształty. Kliknij narzędzie Cube, a po środku warsztatu natychmiast zobaczysz oś z linijką. Za jej pomocą Amapi pokazuje ci, na jakiej płaszczyźnie w danej chwili pracujesz. Czerwone i zielone linie mówią, czy pracujesz w płaszczyźnie X/Y. Przy użyciu strzałki w górę obróć scenę kilka razy, a zobaczysz, że oś przejdzie nagle w czerwono-niebieską oś X/Z. Amapi przyjmuje bowiem, że właśnie na tej płaszczyźnie chcesz teraz pracować. Zauważ również, że w lewym górnym rogu Amapi umieszcza podpowiedzi co do sposobu używania danego narzędzia.

Porady

Wskazówki do czajnika

Jeśli chcesz, aby bryła główna, uchwyt i dziobek czajnika pokryte były w sposób ciągły tą samą kolorową teksturą, tak jak w naszym przypadku, użyj polecenia Weld do połączenia wszystkich części ze sobą. Z zestawu narzędzi Assembly wybierz Weld, przy użyciu kursora narysuj pojedynczą czerwoną ramkę wokół tych trzech obiektów, co spowoduje ich zaznaczenie, a następnie potwierdź wybór. Ponowne naciśnięcie klawisza Enter potwierdzi operację połączenia.

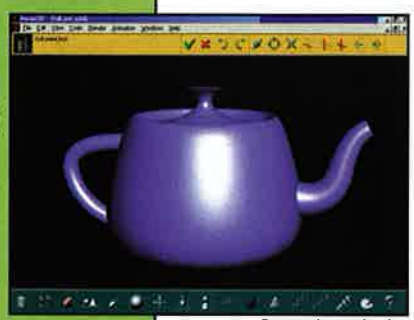
miary przy użyciu klawiatury. Kliknij ponownie lub naciśnij Enter, aby potwierdzić dane lub zakończyć tworzenie sześcianu.

Historia

Jestem małym czajniczkiem

W roku 1975 na uniwersytecie w Utah ten skromny domowy przedmiot stał się pierwszym skomplikowanym obiektem ze świata rzeczywistego, jaki został zamodelowany na komputerze w trzech wymiarach. Przecinające się zakrzywione powierzchnie, które kiedyś były tak problematyczne, przedstawiane są jako przykład tego, jak proste może być w Amapi utworzenie obiektu 3D z dwuwymiarowego konturu.

Tworzenie czajniczka demonstruje dwie różne metody wyciągnięcia, bo tak to się nazywa. Główną bryłę utworzyliśmy rysując kontur z krzywych 2D i obracając go wokół kolowej ścieżki, ale dziób i uchwyt uzyskaliśmy postępując dokładnie odwrotnie. Utworzyliśmy zakrzywioną ścieżkę 2D i przeciągnęliśmy wzdłuż niej kolowy kontur. Zauważ, że gdy zmieniasz jedno narzędzie rysowania na inne, możesz kontynuować ten sam kontur albo zlikwidować punkt połączenia (mały symbol "X") i rozpocząć nowy.



Prosty, ale rewolucyjny.

To, co dzieje się, gdy próbujesz utworzyć kolejny sześcian, uczy cię więcej o etosie projektowania programu Amapi niż cokolwiek, co do tej pory udało nam się odkryć. Kliknij ponownie narzędzie Cube. Tym razem, jak się może wydawać, masz możliwość wybrania środka osi. Czy jednak tak jest naprawdę? Kliknij gdziekolwiek, a z oburzenia stracisz dech w piersiach, ponieważ Amapi umieści oś z linijką nie tam, gdzie kliknąłeś, nie w warsztacie, ale w najbliższym narożu ostatnio utworzonego sześcianu. Co za czary się tu dzieją? Otóż Amapi jest aplikacją do modelowania. Zakłada ona, co nie jest pozbawione podstaw, że podczas tworzenia nowego obiektu 3D chcesz zrobić coś z poprzednio utworzonymi obiektami. Ciągle masz możliwość utworzenia drugiego sześcianu w dowolnym miejscu klikając drugi raz, ale klikając po raz pierwszy ustawiasz płaszczyznę, na której będziesz pracował, względem zaznaczonego obiektu. Przyzwyczaj się do tego.

Kliknij gdziekolwiek. Właśnie teraz powiedziałeś Amapi, gdzie na bieżącej płaszczyźnie chcesz utworzyć sześcian. Przesuń kursor myszy, aby określić jego rozmiary. Ma to zastosowanie dla każdego kształtu, ale czasami chcesz być trochę bardziej precyzyjny. Naciśnij więc klawisz Tab, aby wprowadzić wymiary przy użyciu klawiatury. Kliknij ponownie lub naciśnij Enter, aby potwierdzić dane lub zakończyć tworzenie sześcianu.

Zachowanie się modelu

Aby do swoich obiektów 3D dodać trochę modelowania, przewiń narzędzia aż do zestawu Modelling (to ten z magnesem i symbolem żarówki). Zlokalizuj i zaznacz narzędzie Fillet. Zauważ, że Amapi zakłada, iż narzędzie zastosować chcesz do bieżąco zaznaczonego (na kolor błękitny) sześcianu. Zauważ również, że Amapi zaznacza na czerwono końcowy efekt użycia narzędzia na tym sześcianie. W tym stanie wciąż możesz przerwać operację, odkładając narzędzie (przesuń kursor na prawy skraj ekranu lub naciśnij klawisz Esc), albo zmodyfikować jej przebieg przy użyciu klawiszy [+] i [-] lub naciskając klawisz Tab i wprowadzając wartości przy użyciu klawiatury. Zasady te znajdują zastosowanie dla większości narzędzi.

Aby zobaczyć końcowy efekt, jaki narzędzie modelujące wywarło na obiekcie, kliknij lewym przyciskiem myszy. Aby zastosować działanie narzędzia na stałe, potwierdź zamiar, naciskając klawisz Enter. Po ponownym naciśnięciu klawisza Enter Amapi wyrenderuje scenę - oto sześcian z pięknie zaokrąglonymi krawędziami. Lepszą jakość, ale przy dłuższym czasie renderowania, uzyskać można klikając Render=>Render settings i ustawiając Anti-aliasing na 3.

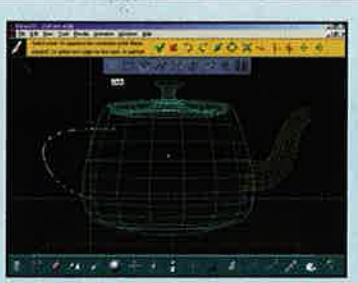
Pobaw się tym. Utwórz kilka podstawowych kształtów i zastosuj do nich narzędzia modelowania, dopóki nie będziesz czuł się komfortowo pracując z programem Amapi. Nadszedł już czas, abyś już sam wykonał legendarny czajnik Utah...

Opracował Krzysztof Kruszyński

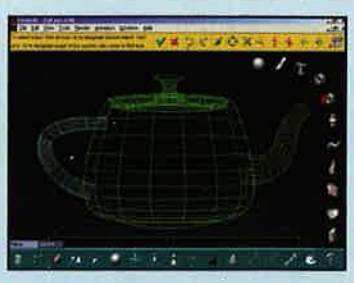
Krok po kroku

5 **Czas na dziobek - wybierz narzędzie Draw i trzymając wciśnięty klawisz Shift przyciągnij osie do punktu (-1,7.06,11.05). Wybierz Circle, wycentruj okrąg w punkcie (0,0,0), nadaj mu promień 2 cm, kliknij i zwiększ liczbę jego punktów do 16. Potwierdź operację. Zmień widok na lewy ([4]) i wybierz Interpolated Curve.**

6 **Kliknij w punkcie (-1,0,0), (0,1,4), (0,5,2) i (0,2,2). Potwierdź i ponownie naciśnij Enter, co spowoduje zatrzymanie domyślnych punktów. Odłóż narzędzie Draw. Zaznacz okrąg, kliknij Sweep i kliknij na krzywej. Zwęż dziobek - naciśnij kilkakrotnie [-]. Odłóż narzędzie bez zakrywania końców.**



7 **Wybierz Draw, przytrzymaj wciśnięty klawisz Shift i przyciągnij oś do punktu (-1,4,-11.14). Wybierz Interpolated Curve, kliknij w punkcie (0,0,1), (0,3,-5), (0,4,-1), (0,2,8). Potwierdź. Naciśnij Enter, aby zachować wartości domyślne. Naciśnij spację, aby rozłączyć punkt połączenia, i kliknij, aby umieścić oś w najniższym punkcie krzywej.**



8 **Wybierz Circle i ustaw środek okręgu w punkcie (0,0,0). Zmień widok na widok z tyłu ([8]), ustaw promień na 1 cm i zwiększ liczbę punktów okręgu na 16. Potwierdź i odłóż narzędzie Draw. Zmień widok na lewy, wybierz Sweep i kliknij krzywą. Delikatnie zwęż uchwyt naciskając [-]. Potwierdź bez zamykania końców.**

Arm Your Socket A

Loading Completed
MSI™ Socket A is ready for all triumph

K7T Pro2 / VIA KT133 Socket A

- Supports Duron™ / Athlon™ Processors up to 1GHz and higher
- Supports PC 100/133 SDRAM up to 1.5GB
- ATA 100 (Optional)
- 3 DIMM / 6 PCI / 1 CNR / 1 AGP (4X) / 4 USB
- Live BIOS™, auto updates your BIOS online
- Auto optimizes your CPU with Fuzzy Logic™ 3
- Smart D-LED™ (Smart Diagnostic LEDs)

MSI™
Link to the Future

Headquarters
MICRO-STAR INT'L CO., LTD.
No.69,Li-De St.,Jung-He City,Taipei Hsien,Taiwan
Tel : 886-2-3234-5599
Fax: 886-2-3234-5488
http://www.msi.com.tw

INCOM SA
Tel: 071-358 8031
Fax: 071-358 8088

Negocjator S.C.
Tel: 061-830 5343
Fax: 061-830 7611
http://www.negocjator.com

TORNADO 2000 S.A.
Tel: 022-868 8001
Fax: 022-868 8019
http://www.tornado.com.pl

■ All functions above are optional for all of MSI products ■ MSI™ is a trademark of Micro-Star intl Co., Ltd.. ■ The specification is subject to change without notice. ■ All brand names are registered trademarks of their respective owner. ■ Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

Poradnik kosmicznego małpiszona

Skóry

Jak to udowodnił Hannibal Lecter, gdy skóra staje się niewygodna, trzeba założyć inną. Kosmiczny małpiszon drapie pobladły naskórek twojego systemu Windows.

Czy używałeś kiedyś komputera, który należał do nowicjusza? To było okropne, nieprawdaż? Możemy się założyć, że jego tapeta była domyślnie zielona, na pulpicie wciąż widniała ikona instalatora Microsoft Network, a wygaszacz ekranu ciągle przewijał napis "Dokąd chcesz dziś iść?". Co za lenistwo. Rozdzielczość prawdopodobnie ustawiona była na apatyczne 640 x 480 punktów, a pasek skrótów Office wciąż pewnie ożywał przy każdym uruchomieniu komputera. Wiemy, że żaden czytelnik CD-Action pracujący na komputerze nie mógłby powstrzymać się przed zmienieniem go w jakiś sposób, ponieważ we krwi mamy odstępowanie od domyślnych ustawień i zmieniamy tapetę systemu za każdym razem, gdy tylko mamy okazję. Czy zmieniasz nazwę kosza, czy też wygaszacz ekranu, dostosowanie komputera do własnych potrzeb jest istotne.

Jednak dostosowanie komputera polegać może na czymś więcej niż tylko na zmianie tapety i sprawieniu, by przy każdej niedozwolonej operacji odzywał się krzyczący "D'oh!" Homer Simpson. Dlaczego by jednak, zamiast dokonywać małych zmian, nie ubrać komputera w całkiem nową skórę? Skóry są najnowszym wynalazkiem w historii interfejsów. Przez większość lat 80 nie istniały żadne standardy projektowania, więc każdy program wyglądał inaczej. Potem pojawił się Windows i wszystko zaczęło wyglądać tak samo, z szarymi paskami przewijania, kursorami klepsydry i rozwijalnymi menu. Teraz jednak są skóry i po raz kolejny hasło "każdy sobie" jest na porządku dziennym. Dla Windows dostępna jest niezliczona liczba plików ze skórami i programami, które dramatycznie zmieniają sposób, w jaki system i aplikacje wyglądają, działają i jakie sprawiają wrażenie. Niektóre skóry oferują różnokolorowe paski narzędzi i ikony albo sprawiają, że wszystko ma metaliczny odcień. Inne mają bardziej przygodowy styl, stosując do każdego okienka i powierzchni ekranu grafikę z Pokémon lub obrazki wściekłego Manga.

Radość tematów

Najbardziej popularną odmianą skór są tematy pulpitu, obsługiwane przez system Windows 98 i późniejsze wersje systemu Windows 95. Każdy plik tematu dostosować może do ośmiu różnych aspektów komputera, począwszy od tapety pulpitu, ekranu pokazywanego podczas ładowania systemu, a skończywszy na rozmiarze pasków przewijania i kolorach pasków narzędzi. Najlepszym miejscem, w jakim znaleźć można tematy, jest strona Free Themes (ww.freethemes.com) uruchomiona przez serwer do ściągania Tucows. Znaleźć tu można bogactwo dostosowań opartych na wszystkim, począwszy od programów telewizyjnych aż po ciężarówki, a ich instalacja jest łatwa. Wystarczy ściągnąć plik .zip i otworzyć go przy użyciu narzędzia do tematów pulpitu, które zamieszkuje Panel sterowania. Niektóre tematy są bardziej zaawansowane niż inne, oferując bogaty zestaw dostosowujących dźwięków, ekranów startowych i wygaszaczy ekranu. Co jednak zrobić, jeśli wykorzystać się chce tapetę pulpitu, ale nie dźwięki? Przypuśćmy, że wykopałeś kursory, ale nie cierpisz kolorowych tematów. Nie ma problemu - zestaw pól wyboru umożliwia precyzyjne wybranie składnika, który ma zostać użyty. Tematy Pokémon są jednymi z najpopularniejszych i zawierają Pikachu, Squirtle i Asha, którzy aktualnie dowodzą komputerami w stylu Pokémon na całym świecie. Zawartość freethemes.com ma tendencję do zmian, co uzależnione jest aktualnymi trendami i nowościami. Największymi jednak źródłami inspiracji pośród kreatorów tematów są Wielki Brat i Kanciasty komputer Apple.

Jeśli jednak chodzi o tematy, to nie zawierają one niczego, czego nie mógłbyś zrobić sam przy użyciu Panelu sterowania. Zmiana dźwięków systemowych, tapety pulpitu czy instalacja nowych kursorów myszy to zadania, które należą do najzwyklejszych i które wykonać możesz nawet we śnie. Nieważne, jak bardzo stuknięte są tapety i paski tytułu, szybko zauważyć można, że tematy pulpitu zmieniają jak gdyby zasłony, w inny sposób pokazując sofę - mimo iż są one inne, w rzeczywistości niczego nie zmieniają.

Wiele sposobów na ubranie aplikacji

Jeśli naprawdę chcesz sprawić, aby stanowisko pracy było takie, jak ty tego chcesz, dlaczego nie każesz swoim ulubionym programom ubrać nowej skóry? Aplikacjom takim jak ICQ, przeglądarka Neoplanet, Mozilla i Netscape 6, a także Winamp i Windows Media Player 7 możesz zafundować operację plastyczną dzięki dostosowanym do nich określonym skórom. Niektóre skóry wykonują po prostu szybkie odsysanie tłuszczu, zmieniając kolory tła i dźwięki, a inne błyskawicznym ruchem skalpela zmieniają rozmiar, ogólne wrażenie i funkcję każdego przycisku, paska narzędzi i menu. Zmiany skór wykonać można jedynie w programach, które posiadają taką wbudowaną możliwość, ale ponieważ obsługa skór rośnie, tak samo coraz więcej programów postępuje przezornie i umożliwia użytkownikowi wybranie sposobu, w jaki program wygląda. Strona Skinz.org (www.skinz.org) jest najlepszym miejscem w Internecie, w którym znaleźć można najnowsze skóry. Można je wyszukiwać według interesującej nas kategorii, takiej jak stare samochody, filmy animowane czy Jenna Jameson. Ponadto znajduje się tam mnóstwo zrzutów ekranowych, opisy funkcji, które umożliwiają podejrzenie każdej skóry przed jej ściągnięciem. Jeśli wciąż nie możesz zdecydować się, jaką skórę założyć, możesz posortować skóry pod względem popularności. Na szczycie ligi skór ICQ w trakcie pisania tego artykułu plasowała się Matrixowa NTFTO, która zmieniała program w wylęgarnię metalowej dziczy. Tye Dyed, bałagan kolorowych dziwactw, zajmował miejsce 11, podczas gdy zagmatwana skóra Walmart - potworność wyglądająca jak skrzyżowanie książki do matematyki z podłogą w publicznej toalecie - zajmowała miejsce 13.

Bezpieczna powłoka

Prawdziwi zwolennicy skór krzywo patrzą na skóry do określonych aplikacji i mimo iż wielu użytkowników rozpoczyna zmienianie skór od programów ICQ czy Winamp, szybko chwytają się oni czegoś więcej, a mianowicie zamienników powłok takich jak LiteStep (www.litestep.org). Aby ich użyć, należy poświęcić trochę czasu, ponieważ trze-

Zainstaluj

Trzy najlepsze

Tak jak broni i zabawnego łiwego przyjaciela He-Mana, skóry można użyć dobrze i źle - wszystko zależy od tego, w czyich rękach się znajduje. Oto najlepsze skóry dla Winamp, które ściągnąć można ze strony www.skinz.org.

Picenter

Zamienia ona kanciastego Winampa w interesująco wyprofilowane stworzenie przypominające bardzo drogie samochodowe radio stereo.

Monkey Radio

Odświeżająca purpurowa skóra z kanciastymi przyciskami w stylu anime i białym logo w stylu funky. Odmienna i uliczna.

Technola

Super! Twój odtwarzacz MP3 sprawia teraz brudne, futurystyczne wrażenie, prezentując zardzewiałe, brązowe panele i rasowe pomarańczowe przyciski.

Nie instaluj

Okropne trio

Niestety, nie każdy ma dobrą skórę. Niektórym nie powinno się pozwolić dekorować swoich własnych domów, a co dopiero projektować skóry dla ludzi z komputerowego świata. Uważaj - oto trzej śmierdziele. Znaleźć ich można oczywiście na stronie www.skinz.org.

Infiniti

Każdy, kto narzeka, że ICQ wygląda nudno, powinien zostać zmuszony do komunikowania się z kolegami w takim bałaganie. Totalna porażka.

Aqua

Okropność. Prawdopodobnie została zaprojektowana przez pijanego Bertie Bassetta wyposażonego w zestaw kolorowych kredek.

Little Big Man

Ktokolwiek zrobił to dla programu Yahoo! Messenger, spędził wieki rysując tego człowieka. Powinieneś się spytać siebie dlaczego.

ba edytować pliki tekstowe, zaznajomić się z językiem skryptowym LiteStep i ogólnie pomajstrować przy kilku rzeczach, zanim wszystko znienacka zacznie działać. W związku z tym najpierw poddaj edycji plik system.ini, aby podczas uruchomienia systemu załadowana została powłoka litstep.exe, a nie standardowa powłoka explorer.exe. Gdy LiteStep opanuje już twój pulpit, będziesz mógł go dostosować, ściągając kilka modułów i dodając je do pliku step.rc. Najpopularniejsze moduły zmieniają twój komputer w działającą konsolę Star Trek, podczas gdy inne szczycą się półprzezroczystymi oknami, chromowanymi krawędziami i seriami dzwonków i gwizdów, których nie znalazłbyś bez pomocy LiteStep. Programu tego używa się dość ciężko, ponieważ ma on ogromne możliwości, a efekty końcowe często są oszałamiające. Porównywalne, jeśli nie takie same, efekty uzyskać można stosując program o nazwie Windows Blinds (www.stardock.com/products/windowblinds). Wystarczy go ściągnąć, a można będzie przebierać spośród tysięcy skór, które znajdują się w sieci. Window Blinds może zmienić kształt i rozmiar wszystkich aplikacji, a także wycinać różne kształty z pasków narzędzi i okien, aby zmienić twój komputer w, no cóż, prawie wszystko.

Rak skóry?

Podczas gdy producenci ICQ i Winamp traktują skóry jako dodatkowy bonus, Netscape 6 poszło o 10 kroków dalej - wymaga skór. Jak to zauważył felietonista na suck.com, programy pod Windows wyglądają jak Windows, ale Netscape 6 nie chce wyglądać jak cokolwiek, czego do tej pory używałeś. Dostarczona skóra to ogromny niebieski potwór z wielkimi przyciskami. Jest ohydny, ciężko się go używa i odstępuje od wszystkiego, czego użytkownicy komputera nauczyli się do tej pory klikając. Amatorzy skór nie byli zachwyceni dziełem Netscape i szybko podjęli się dziwacznego zadania polegającego na wymyśleniu swoich własnych projektów, które miałyby sprawić, że przeglądarka wyglądałaby jak tradycyjne oprogramowanie Windows. Nie w tym jednak rzecz...

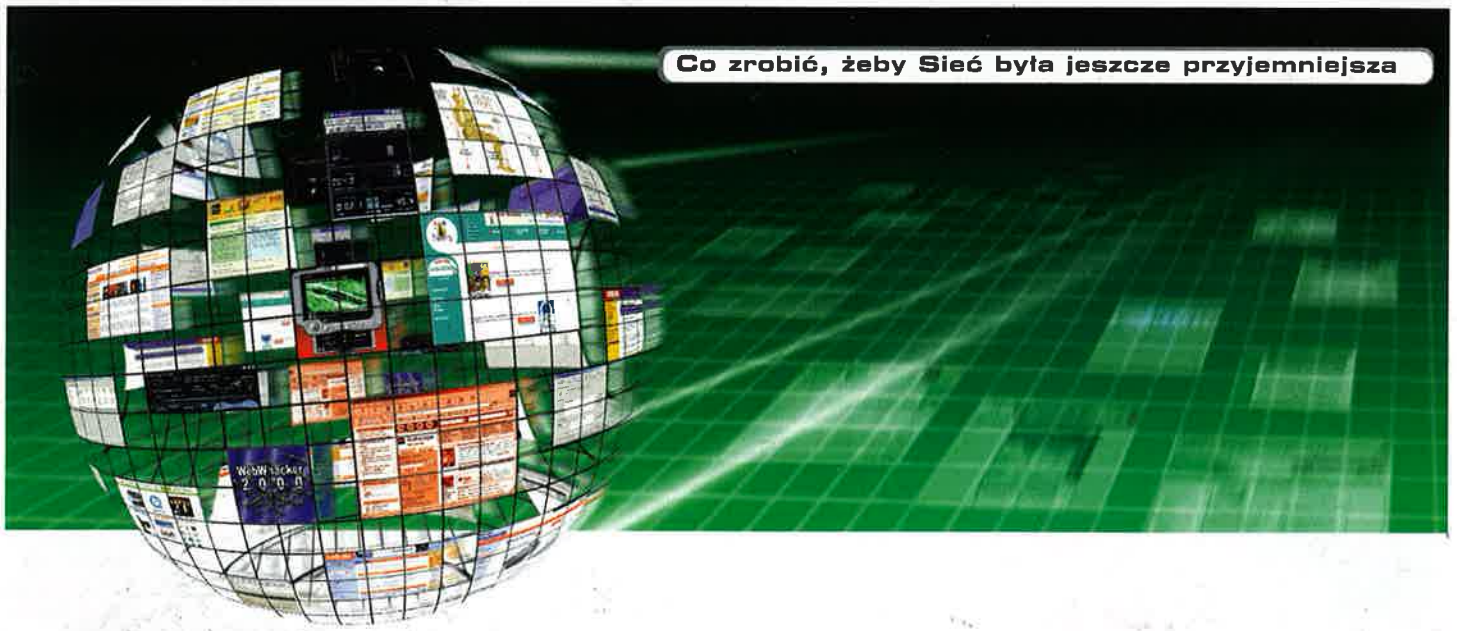
Firma Microsoft wydała tryliony dolarów, aby sprawić, żeby używanie każdego przycisku, paska narzędzi i ikony było intuicyjne i tak łatwe, jak to tylko możliwe. Eksperci od interfejsów męczyli się, wymyślając najlepsze miejsca dla przycisków, a nawet przyklejali kamery do oczu ludzkich królików doświadczalnych, aby odkryć "mocne" strefy ekranu, w których użytkownicy PC "lubili" klikać. Gdy tylko nowość używania aplikacji zawierających tasiemcowe paski narzędzi, które wydawały stłumione dźwięki za każdym razem, gdy coś przeciągałeś, minęła, okazało się, że skóry samym sposobem używania zaczęły wywoływać bóle głowy. Jeśli będziesz ciężko szukać, znajdziesz superskóry, ale jeśli bez opamiętania będziesz ściągał wszystkie po kolei, szybko zatęsknisz za nudnymi przyciskami i poważnymi paskami narzędzi. Przerost formy nad funkcją? Wszystko zależy od tego, jaką skórę założysz.

Opracował Krzysztof Kruszyński

Nie małpiszonie, ta zielona tapeta nie pasuje do kombinezonu kosmicznego.

WWW.DIRECT.SALES.PL
największy sklep internetowy w Polsce
zakupy w internecie ?
To proste !
Marta, 10 lat: "....zakupy w internecie robię od 3 lat"
15 inches 54 kHz
On-Screen Display
10 2010

Opuściłeś pierwszą część w zeszłym miesiącu? Cześć pierwsza naszej Aktualizacji Internetu zawierała 10 kroków do szybszego, tańszego i lepszego dostępu do Sieci! Przejdź na stronę 130, aby poznać szczegóły dotyczące numerów archiwalnych!



Co zrobić, żeby Sieć była jeszcze przyjemniejsza

Ulepszamy Internet cz. 2

Świat cyberprzestrzeni może być dla początkujących odrobinę przerażający. Masz szczęście, że my tu jesteśmy i sprawimy, że twoje doświadczenia z siecią Internet będą prostsze i bezpieczniejsze!

Internet i twój komputer są dla siebie stworzone. W zeszłym miesiącu przyspieszyliśmy twój modem. Dziś porozmawiamy o sztuczkach dotyczących sieci Web.

W tym miesiącu pokażemy, co zrobić, żeby Internet działał tak, jak ty tego chcesz. Dowiesz się, jak dokonywać zakupów on-line, jak chronić dzieci przed nieodpowiednimi treściami oraz jak zdobyć oprogramowanie, które sprawi, że komputer będzie tak bezpieczny jak sejf w banku. Przyjrzymy się także narzędziom, które trzeba mieć, a które zmienią przeglądarkę WWW w multimedialną fontannę. Przedstawimy też darmowe programy, które ułatwią ci życie.

Oczywiście Internet nie polega tylko na stronach WWW - program do poczty e-mail zawiera w sobie kilka przydatnych funkcji, które pozwolą ci zablokować wiadomości-śmieci, przesyłać wiadomości do wszystkich, których znasz, lub tylko wysłać zdjęcie rodzinne do babci. Jeśli nie chcesz, aby twoje plany dominacji nad światem dostały się w niepowołane ręce, możesz zaopatrzyć się w sprytne programy do poczty e-mail, które powstrzymają nawet najbardziej zdeterminowanego szpiega - lub dziecko - przed odkryciem twoich nikczemnych planów. To także jest łatwe.

Na kilku następnych stronach pokażemy, jak sprawić, aby połączenie z Internetem było bezpieczniejsze, oraz jak uwolnić cudowną moc poczty elektronicznej.

Bezpieczna Sieć

Twój komputer jest bezpieczny, ale czy jest zabezpieczony? Internet nie jest taki przerażający jak wpierają ci gazety, ale istnieje mnóstwo prostych kroków, któ-

Netscape Navigator

Z czego składa się ten program

1 Pasek menu
Menu Netscape'a daje dostęp do wszystkich opcji programu.

2 Przycisk Back
Przycisk ten zabiera cię do poprzednio odwiedzanej strony WWW.

3 Przycisk Forward
Jeśli nacisnąłeś przycisk Back i zmienisz zdanie, przycisk Forward zabierze cię do następnej strony.

4 Przycisk Reload
Jeśli bieżąca strona wygląda dziwnie lub ładuje się wieki, przycisk Reload ponowi próbę jej załadowania.

5 Przycisk Home
Przycisk ten zabiera cię na stronę domową firmy Netscape http://home.netscape.com/.

6 Przycisk Search
Ładuje stronę wyszukiwania, na której wybrać możesz kilka serwisów wyszukiwawczych.

7 Przycisk My Netscape
Przycisk ten uruchamia określoną przez ciebie stronę domową (ustawia się ją w menu Edit >Preferences).

8 Przycisk Security
Wyświetla obszerne informacje o zabezpieczeniach bieżącej strony WWW.

9 Bookmarks/Netsite
Bookmarks wyświetla twoje ulubione strony, a pole Netsite można wykorzystać do bezpośredniego wpisywania adresów URL.

10 Odsyłacze
Gdy kursor znajdzie się nad odsyłaczem, jego ikona zmienia się na ikonę rączki. Kliknięcie powoduje załadowanie innej strony.

re pozwolą trzymać komputer z dala od sieciowych przykrości. Łatwo jest także powstrzymać dzieci przed dostępem do nieodpowiednich stron.

1 Zakupy on-line są zazwyczaj bezpieczne, pod warunkiem że dokonujesz ich na stronach renomowanych firm. Ufaj tylko zabezpieczonym serwerom - wyświetlają one ikonę kłódki (Internet Explorer) lub klucza (Netscape) na dole okna przeglądarki.

2 Sprawdź ustawienia zabezpieczeń swojej przeglądarki - w przeglądarce Internet Explorer znajdują się one w menu Narzędzia=>Opcje internetowe - i wyłącz wszystko, czego nie chcesz mieć. Możesz na przykład sprawić, aby żaden program nie został ściągnięty bez twojej zgody.

3 Nigdy nie podawaj informacji osobistych (adresów, numerów telefonów) na kanałach chat ani na tablicach ogłoszeń. W Sieci łatwo jest udawać kogoś, kim się nie jest, i rozsądnie jest być cynicznym.

Banki internetowe, takie jak WBK24 (www.wbk24.pl), są zabezpieczone, ale nie przechowują informacji o twoim haśle na komputerze.

Dowiedz się, które sklepy internetowe są warte odwiedzenia, używając przewodników o zakupach, takich jak ShopSmart (www.shopsmart.com) lub 2020shops (www.2020shops.com).

4 Gdyby ktoś, twierdząc, iż jest członkiem personelu TP S.A. albo dostawcy usług internetowych, zaczął wypytywać cię o identyfikator użytkownika i hasło, nic mu nie mów - on udaje!

5 Odwiedzaj stronę aktualizacji Windows regularnie, aby zawsze mieć aktualne łaty i poprawki błędów systemu ochrony dla przeglądarki Internet Explorer. Jeśli używasz Netscape'a, odwiedzaj stronę domową firmy Netscape. Trochę to irytujące, ale warte wysiłku.

6 Nowe oprogramowanie antywirusowe jest konieczne. Często powinieneś także szukać uaktualnień - nowe wlrusy odkrywa się każdego dnia. Jeśli nie masz programu antywirusowego, zdobyć go możesz za darmo na stronie www.cai.com.

7 Jeśli często korzystasz z Internetu, zainwestuj we własny firewall, taki jak ZoneAlarm (www.zonelabs.com). Daje on pełną kontrolę nad dostępem programów do Internetu i chroni przed skanowaniem komputera przez różnych spryciarzy.

8 Nie przechowuj ważnych informacji (haseł, numerów kont bankowych) na swoim komputerze. Komputer można ukraść, a nie chcesz chyba, żeby jakiś czarny charakter położył swoje brudne ręce na twoich danych bankowych albo na osobistej skrzynce e-mail.

9 Oprogramowanie filtrujące, takie jak NetNanny (www.netnanny.com) może powstrzymać dzieci przed dostępem do nieodpowiednich stron WWW, choć zabezpiecza ono również przed odwiedzaniem

Żargon

ADSL
Bardzo szybkie połączenie z siecią Internet - nie jest jeszcze szeroko rozpowszechnione.

Ergonomiczny
Wszystko, co jest ergonomiczne, zaprojektowane zostało tak, aby było wygodne.

Firewall
Sprzęt lub program, który chroni komputer przed niepowołanym dostępem.

Freeware
Programy, które możesz mieć za darmo - na zawsze!

Menedżer ściągania
Program, który zajmuje się problemami rozłączeń podczas ściągania pliku.

Nielimitowany dostęp
Dostęp do sieci Internet za stałą opłatą, w którym nie nalicza się opłat za czas połączenia.

Odsyłacz
Część strony WWW łącząca ją z inną stroną.

Plug-in
Pomocny program dodający do przeglądarki nowe funkcje.

Przeglądarka
Program używany do wyświetlania stron w sieci Internet.

Rozdzielczość ekranu
Liczba punktów wyświetlana na ekranie.

Streaming
Technologia sprawiająca, że muzyka i film są odtwarzane natychmiast, a nie po ściągnięciu całego pliku.

Zip
Plik zawierający inne pliki, skompresowane tak mocno, jak się tylko da.

Bezpieczniej

5 sposobów na zabezpieczenie systemu

Klinika McAfee On-line - www.mcafee.com
Popularny program antywirusowy dostępny jest teraz w wersji opartej na sieci Web.

Aktualizacja Windows - http://windowsupdate.microsoft.com
Najświeższe aktualizacje systemu ochrony dla przeglądarki Internet Explorer - niezbędna strona.

ModemZapper - www.cirrus.demon.co.uk/mz.htm
Zamiast programowej niani wypróbuj ten program, który całkowicie wyłącza modem.

Strona oszukanych wirusów - www.nai.com/asp_set/anti_virus/library/hoaxes.asp
Nie panikuj, jeśli ktoś wyśle ci e-mail o wirusie - sprawdź najpierw, czy to nie oszustwo!

ADFilter - www.adfilter.com
Strona domowa naszego ulubionego filtra sieciowego, który blokuje także treści dla dorosłych.

Upewnij się, że ostrzeżenie o wirusie to nie oszustwo, przeglądając listę na stronie www.nai.com/asp_set/anti_virus/library/hoaxes.asp

stron edukacyjnych dotyczących zdrowia i kampanii propagowania bezpiecznego seksu.

10 Jeśli masz dzieci, spróbuj nadzorować ich poczynania z komputerem. Żaden program filtrujący nie zabezpieczy przed wszystkim, a oczywiście zaradne nastolatki znajdą sposób, żeby program obejść.

Łatwa Sieć

Jednym z najciekawszych aspektów Internetu jest to, że da się zastosować wiele sposobów na ułatwienie sobie życia, począwszy od automatyzacji codziennych zadań, aż do personalizacji i sztuczek z klawiaturą. Następujące porady pomogą ci podrasować przeglądarkę i sprawić, że zrobi ona wszystko, co zechcesz - i to szybko.

1 Możesz sprawić, że Internet Explorer ściągnie automatycznie twoje ulubione strony. Dodaj stronę do Ulubionych, wybierz Udostępnij w trybie online, kliknij Dostosuj, a następnie poinstruuj Explorera, kiedy powinien ściągnąć tę stronę.

2 Utrzymuj swoje Ulubione=>Bookmarks w porządku, tworząc tematyczne foldery, na przykład "Strony do pracy", "Strony muzyczne", "Zwariowane rzeczy" i tym podobne. Gdy dodajesz nową stronę, zapisuj ją w określonym folderze.

3 Nie musisz mieć stałej strony startowej przeglądarki - możesz ją zmienić w menu Narzędzia=>Opcje internetowe (Internet Explorer) lub w menu Edit=>Preferences (Netscape). Gdy następnym razem uruchomisz przeglądarkę, załaduje ona odpowiednią stronę.

4 Wyszukiwanie w kilka sekund. Wpisz znak zapytania w pasku adresu programu Internet Explorer, na przykład: "? CD-Action". Internet Explorer przeszukuje przeglądarkę MSN, próbując znaleźć odpowiednie strony.

5 Programy darmowe, takie jak Kenjin (www.autonomy.com) umieszczają się poniżej przeglądarki, podpowiadając strony, które mogą być powiązane ze stroną obecnie przeglądaną. Możesz ich również używać do wyszukiwania w trakcie przeglądania stron.

6 W programie Internet Explorer naciśnięcie Ctrl+Enter doda do adresu składniki http:// i .com. Gdy na przykład napiszesz "microsoft" i wciśniesz Ctrl+Enter, otworzy się strona www.microsoft.com.

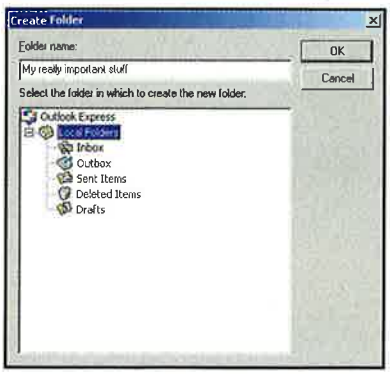
7 Adres możesz również wpisać w menu Start - kliknij Start=>Uruchom i wpisz adres strony, na którą chcesz wejść. Windows załaduje ją w przeglądarce.

Pasek Łącza (Widok=>Paski narzędzi=>Łącza) można dostosować, aby mieć szybki dostęp do swoich ulubionych stron.

8 Stronę WWW szybko otworzyć możesz w nowym oknie przeglądarki Internet Explorer, przytrzymując klawisz Shift i klikając odpowiedni odsyłacz. Trik ten działa na większości stron WWW.

9 Pasek Łącza znajduje się poniżej głównych przycisków przeglądarki. Jego przyciski dostosowywać możesz do własnych potrzeb. W programie Internet Explorer poddaj edycji Ulubione=>Łącza, a w przeglądarce Netscape - Bookmarks=>Personal Toolbar Folder.

10 Ściągnij kilka darmowych dodatków dla przeglądarki Internet Explorer, łącznie z narzędziami do wyszukiwania, przyciskiem tłumacza i innymi przydatnymi programami - niektóre są nawet bardzo zaawansowane. Znaleźć je można na stronie www.microsoft.com/Windows/IE/WebAccess/default.asp.



Nie musisz poprzestawać na domyślnych folderach pocztowych programu Outlook Express - możesz utworzyć swoje własne, zaznaczając Foldery lokalne i wybierając z menu Plik=>Folder=>Nowy.

Istotny e-mail

Program Outlook Express możesz wykorzystać do czegoś więcej niż tylko do utrzymywania kontaktu ze znajomymi - możesz poznać wielu nowych i interesujących ludzi, wysyłać pocztę do wielu osób naraz, przesyłać pliki przez Internet, a nawet kazać programowi wykonywać nudne zadania, takie jak archiwizowanie starych wiadomości.

1 Unikaj stosowania papeterii, wymyślnych czcionek i kolorów w swojej poczcie. Nie każdy może (lub chce) otrzymywać sformatowane wiadomości, więc twoje misternie skomponowane listy niekoniecznie muszą wyglądać tak samo na innym komputerze.

2 Serwisy takie jak eGroups (www.egroups.com) i OneList (www.onelist.com) ułatwiają odbieranie wielu wiadomości na interesujące cię tematy. Jeśli nie możesz znaleźć mailowej grupy dyskusyjnej, która by cię zainteresowała, stwórz własną!

3 Jeśli musisz wysłać wiadomość do wielu różnych osób i nie chcesz, aby osoby te wiedziały, do kogo jeszcze trafiła twoja wiadomość, umieść ich adresy e-mail w polu UDW (Narzędzia=>Wybierz adresatów).

4 Jeśli martwisz się, że wiadomość mogła nie dotrzeć do adresata, kliknij menu Narzędzia=>Żądaj potwierdzenia przeczytania. Dzięki tej opcji zostanie do ciebie wysłany krótki e-mail od razu, gdy adresat otworzy twoją wiadomość.

5 Jeśli utoniesz w mailach po dołączeniu do eGroup, odwiedź stronę www.egroups.com i powiedz im, żeby przysyłali ci streszczenie - jedną wielką wiadomość każdego dnia, zawierającą najnowsze wiadomości.

6 Gdy wysyłasz pocztą wiele plików, spakuj je przy użyciu programu takiego jak WinZip (www.winzip.com). Zmniejszy to całkowity rozmiar (i czas ściągania) twojej wiadomości.

Czas na narzędzia!

5 programów internetowych, które trzeba mieć

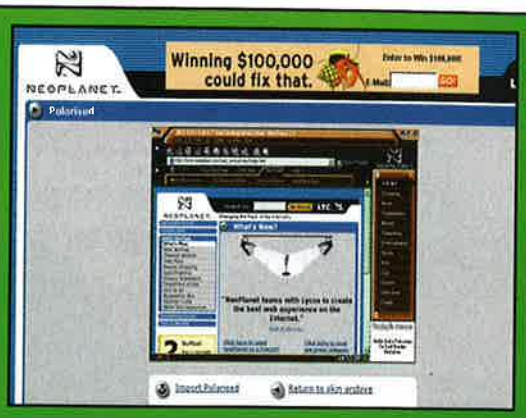
Alexa - www.alexa.com
Poręczne narzędzie wyszukujące, którego użyć można przy szybkim wyszukiwaniu.

Neoplanet - www.neoplanet.com
Dodatek do przeglądarki Internet Explorer, zmieniający jej wygląd i dodający kilka przydatnych funkcji.

Copernic - www.copernic.com
Zapomnij o żmudnym wyszukiwaniu w Sieci - Copernic sprawdzi za ciebie wszystkie popularne wyszukiwarki.

AOL Instant Messenger - www.aol.com/aim/
Fantastyczny i darmowy sposób prowadzenia rozmów z przyjaciółmi w sieci Internet.

WinZip - www.winzip.com
Jeden z najbardziej przydatnych programów, jakie się kiedykolwiek ukazały. WinZip pozwala na zmniejszenie rozmiarów plików.



Neoplanet (www.neoplanet.com) ładuje się nad Internet Explorerem, zmieniając jego wygląd i dodając kilka przydatnych funkcji.

7 Pretty Good Privacy (www.pgpi.org) szyfruje twoje wiadomości, aby tylko wybrane osoby mogły je przeczytać. Jest to trochę skomplikowana, ale bardzo przydatna metoda ochrony poczty przed oczami wścibskich.

8 Gdy znajdziesz interesującą stronę, możesz ją całą wysłać jednemu z twoich przyjaciół, klikając Poczta=>Wyślij stronę na pasku narzędzi programu Internet Explorer.

9 Jeśli usługodawca internetowy oferujący pocztę ci nie odpowiada, załóż sobie nowe konto na poczta.onet.pl lub www.kki.net.pl. Wszystkie wiadomości mogą być przekierowane na twoje normalne konto.

10 Podpisy to cytaty lub standardowe informacje (takie jak adres twojej strony WWW) pojawiające się w stopce twoich wychodzących wiadomości. Nowe podpisy stworzyć można w menu Narzędzia=>Opcje=>Podpisy.

11 Jeśli twojego komputera używa więcej niż jedna osoba, wykorzystaj Tożsamości i skonfiguruj kilka różnych profili (i adresów e-mail) dla każdego z użytkowników. Opcje tę znaleźć można w menu Plik=>Tożsamości.

12 Za jednym zamachem sprawdzić możesz więcej niż jedno konto pocztowe - wystarczy, że dodasz szczegóły w menu Narzędzia=>Konta i upewnisz się, że jest zaznaczone pole Uwzględnij to konto przy odbieraniu poczty i synchronizacji.

13 Poczta elektroniczna to medium skłaniające do prowadzenia rozmów - uważaj jednak. Nigdy nie pisz rzeczy, których nie powiedziałbyś w oczy, ani takich, które mogłyby zostać użyte przeciwko tobie w sądzie!

14 Jeśli wysyłasz wiadomości do tej samej grupy ludzi, w książce adresowej utwórz grupę i dodaj do niej wszystkie potrzebne adresy e-mail. W przyszłości wystarczy, że zaadresujesz wiadomość do tej grupy.

15 Do przechowywania wiadomości możesz stworzyć swoje własne foldery, na przykład "Praca", "Zabawne", "Janek", "Anka" itd. Kliknij na Folderach lokalnych, a potem kliknij Plik=>Folder, aby utworzyć nowe foldery.

16 Outlook może automatycznie sprawdzić przychodzące wiadomości i uporządkować je przenosząc do określonych folderów. Aby to osiągnąć, utwórz regułę w Narzędzia=>Reguły wiadomości=>Poczta.

17 Poza porządkowaniem Reguły mogą być także użyte do wyszukiwania wiadomości-śmieci i ich usuwania. W Regułach wiadomości skonfiguruj regułę i użyj opcji Usuń ją.

18 Jeśli ktoś wysyła ci wiadomości, których nie chcesz odbierać, kliknij niechcianą wiadomość i wybierz w menu Wiadomość=>Zablokuj nadawcę. Outlook od tej pory będzie usuwał wiadomości pochodzące od tej osoby.

19 Jeśli płacisz za połączenie telefoniczne, upewnij się, że Outlook Express nie łączy się automatycznie z siecią Internet. Z menu wybierz Narzędzia=>Opcje i odznacz opcję Sprawdź, czy są nowe wiadomości co.

20 Inną denerwującą skłonnością Outlooka jest łączenie się tuż po uruchomieniu. W menu Narzędzia=>Opcje=>Ogólne wyłącz opcję Wyślij i odbierz wiadomości przy uruchamianiu. □

Opracował Krzysztof Kruszyński

Poczta elektroniczna

Szybkie wprowadzenie do Outlook Expressa

1 Pasek menu
Zawiera menu Plik, Edycja, Widok, Wiadomości i Pomoc.

2 Nowa poczta
Kliknij tu, aby utworzyć z szablonu nową wiadomość, którą będziesz mógł wypełnić i wysłać.

3 Odpowiedz nadawcy/Odpowiedz wszystkim
Chcesz zwrócić wcześniej wysłaną wiadomość? Zaznacz ją na liście wiadomości i kliknij tutaj.

4 Prześlij dalej
Tworzy nową wiadomość zawierającą wszystkie wybrane z listy.

5 Wyślij/Odbierz wszystkie
Wysyła wiadomości i sprawdza skrzynkę pocztową.

6 Adresy
Kliknij tutaj, aby przejrzeć swoją książkę adresową.

7 Znajdź
Wyszukuje w programie.

8 Lista folderów pocztowych
System folderów organizujących wiadomości przychodzące i wychodzące.

9 Lista wiadomości
Wyświetla wszystkie wiadomości znajdujące się w wybranym folderze pocztowym.

Jak przetworzyć stare płyty winylowe na MP3

Czarne wspomnienia

Nie pozwól swoim starym płytom winylowym zgnić na strychu - odkurz je i zdygitalizuj. CD-Action pokaże ci, jak przerobić stare płyty na pliki MP3.

Dzięki nowym filtrom dostępnym dla programów CoolEdit i SoundForge nawet w najstarsze nagrania tchnąć można życie.

Dołączony do wszystkich wersji systemu Windows darmowy Rejestrator dźwięku umożliwia konwersję dźwięku ze źródła zewnętrznego na postać cyfrową.

Gdy pojawiły się płyty CD, każdy zaczął zadawać sobie pytanie, czy powinien teraz kupić całą swoją kolekcję muzyczną w nowym formacie. Większość ludzi skłoniła się po prostu do ponownego zakupu swoich ulubionych albumów, a resztę wysłała na strych. Dzięki cudowi MP3 można teraz przedłużyć życie swoim nagraniom, zamieniając je w uniwersalny format o wysokiej jakości. Konwertując płyty winylowe do formatu MP3 możesz odzyskać część pieniędzy wydanych na stworzenie tej starej kolekcji nagrań czy kaset. Gdy nagranie znajdzie się już w pliku o formacie MP3, można odsłuchiwać je przy użyciu darmowego odtwarzacza, jakim jest na przykład Winamp, lub dzielić się swoją kolekcją z przyjaciółmi za pomocą Napstera lub poczty e-mail. Można też wypalić dane na płycie CD, aby możliwe było odtwarzanie ich w samochodzie.

Technologie

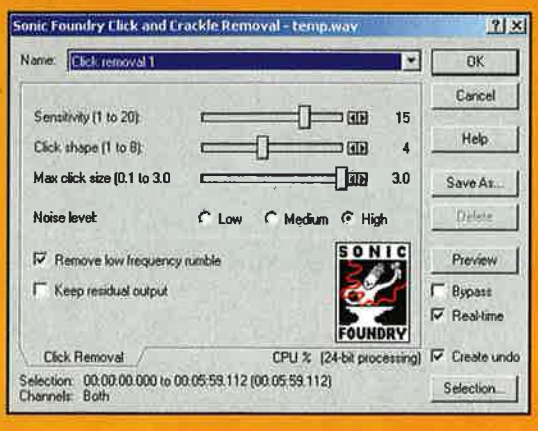
Oczyszczanie dźwięku

Jednym z głównych powodów, dla których przechodzimy z płyt winylowych na płyty CD (pomijając kwestię konieczności przełożenia w połowie płyty na drugą stronę), jest fakt, że płyty analogowe narażone są na działanie kurzu i na wszelkiego rodzaju uszkodzenia mechaniczne. Negatywny wpływ tych czynników ujawnia się oczywiście podczas odtwarzania nagrań, więc warto przed konwersją na pliki MP3 trochę płyty oczyścić.

Wspomnieliśmy już o bardzo dobrym pakiecie do rekonstrukcji dźwięku firmy Syntrillium, który działa z programem CoolEdit 2000. Odkryliśmy jednak, że jednym, który wciąż powracał, był pakiet do redukcji szumów formy Sonic Foundry. Potrafi on zachować właściwe proporcje pomiędzy rekonstrukcją dźwięku a jego modyfikacją.

Pakiet firmy Sonic Foundry zawiera także wspaniały plug-in służący do rekonstrukcji dźwięku pochodzącego z płyt winylowych, który na wiele subtelnych sposobów potrafi ulepszyć przetwarzany utwór. Usuwa on trzaski, redukuje szum i bardzo dobrze radzi sobie z usuwaniem dźwięków niskich częstotliwości wywołanych brudem na płycie.

Jeśli konwersji na plik MP3 poddajesz kasetę - być może jest to nagranie twojego zespołu - również możesz ulepszyć jej brzmienie na wiele sposobów. Do dyspozycji masz wbudowane w program CoolEdit dynamiczne przetwarzanie zakresu, pomagające podrasować słabo nagrane utwory. Z kolei aby szybko naprawić jakieś nagranie, użyj filtra Quick Filter z programu CoolEdit, który oferuje możliwość regulacji basów, głośności i sopranów.



Dzięki tym narzędziom do rekonstrukcji można wskrzesić najbardziej zniszczone ścieżki.

Dobra wiadomość jest taka, że nie potrzebujesz superszybkiego komputera, żeby przerobić płyty analogowe na MP3.

Dobra wiadomość jest taka, że nie potrzebujesz superszybkiego komputera, żeby przerobić płyty analogowe na pliki MP3. W rzeczywistości zadanie wykonać może każdy komputer szybszy niż P90, wyposażony w zwykłą kartę dźwiękową i około 100 MB wolnego miejsca na dysku twardym. Stara karta SoundBlaster wykona zadanie tak samo dobrze jak najnowocześniejsza profesjonalna karta MIDI - wystarczy, że będzie miała wejście line-in.

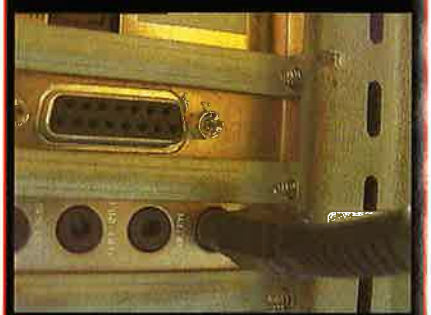
Po stronie komputera będziesz potrzebował także edytora plików dźwiękowych. Jeśli twoje doświadczenia w tej dziedzinie obejmują jedynie okropnego Rejestratora dźwięków, którego otrzymujemy z systemem Windows,

Krok po kroku

Wskrzeszanie strychu pełnego wspomnień

1 *Aby przekonwertować dźwięk na format cyfrowy, potrzebny będzie standardowy kabel. Na jednym jego końcu jest 3,5-milimetrowy jack, a na drugim standardowe chinche lewego i prawego kanału. Kabel taki kupić można w każdym sklepie ze sprzętem hi-fi, ale znaleźć go też możesz grzebiąc w swoich szufladach, ponieważ mógł on być dostarczony razem z kartą dźwiękową.*

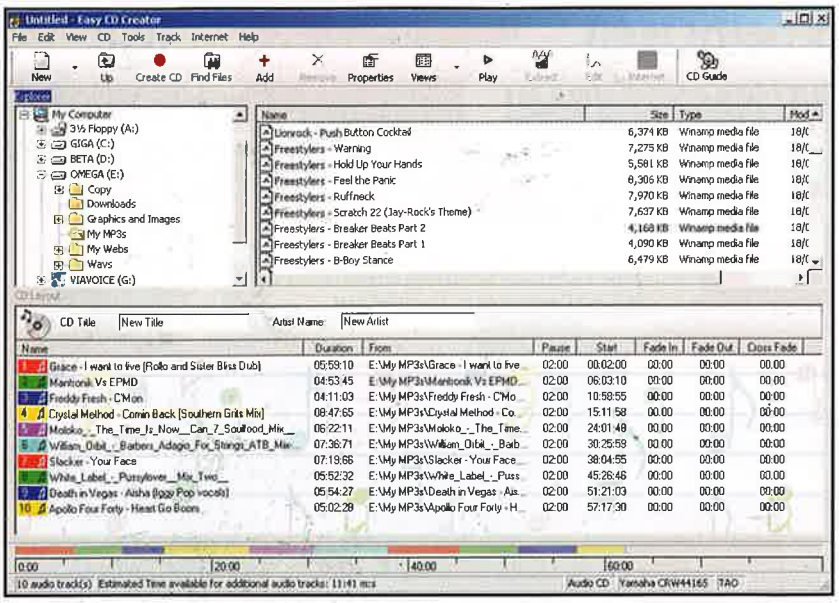
2 *Podłącz lewą i prawą wtyczkę stereo do wolnego wyjścia w wieży. Każde standardowe wyjście będzie pasować, ale w naszym przypadku użyliśmy tego z etykietą Rec-Out. Jeśli nie masz żadnego z takich wyjść w swojej wieży, użyj standardowego 3,5-milimetrowego jacka i połącz gniazdko słuchawek w wieży z takim samym gniazdkiem w karcie dźwiękowej.*



3 *Dostań się do tylnej ścianki komputera i zlokalizuj kartę dźwiękową - jest to zazwyczaj ta karta z dużym portem dżojstika. Znajdują się tam również gniazda wyjściowe do głośników oraz inne gniazdka opisane jako "mic-in" i "line-in". Nam chodzi o gniazdko line-in, które zazwyczaj umieszczone jest na samym końcu karty. Włóż w nie 3,5-milimetrowego jacka.*

4 *Zanim zaczniesz zapisywać na twardym dysku dźwięki, upewnij się, że do zapisu zostało wybrane wejście line-in. W tym celu kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę głośnika na pasku zadań i wybierz Otwórz regulację głośności. Następnie uruchom program CoolEdit, kliknij ikonkę New i wybierz domyślne ustawienia (44,1 kHz, stereo, 16-bit).*

MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.
Dreamcast™
HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.
CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,
TU SIĘ KRYJE NASZ ZALĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRĄŻEK.
NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.
PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.
128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.
Dreamcast™
Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.
Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl
Lanser.net
Wyłączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366
© WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE SEGA ENTERPRISES Ltd



Easy CD Creator 4 to dobry program, który umożliwi ci bezproblemowe wypalenie muzycznych płyt CD.

to sugerujemy, abyś rozejrzał się za bardziej wartościowymi programami, jakie znaleźć można w sieci Internet lub na dołączonej do numeru płycie kompaktowej. Jest tam kilka interesujących programów shareware'owych stworzonych specjalnie do tego typu domowej konwersji dźwięków.

Programy takie jak Cool Edit 2000, wyprodukowany przez firmę Syntrillium Software, czy SoundForge 4.5, stworzony przez Sonic Foundry, mogą służyć jako swego rodzaju pomost pomiędzy domowym sprzętem muzycznym a komputerem PC. Mogą one nagrywać dźwięki z każdego możliwego źródła, a następnie oczyszczać tak zapisany dźwięk na setki różnych sposobów. Zainteresować to może szczególnie zespoły, które nagrały swoje utwory na taśmie, a teraz chcą wkroczyć w XXI wiek nagrywając coś na płycie CD.

Oczywiście zbyt łatwo stać się obsesyjnym edytorem dźwięku. Dwa wymienione programy oferują szeroką gamę filtrów i jeśli tylko na to pozwolisz, najlepszą część dnia poświęcisz na konwersję jednej ścieżki do pliku MP3.

Prawo

Wolno czy nie wolno?

Pośród tego całego podniecenia wywołanego konwersją starych nagrań na pliki MP3 warto pamiętać, że wszystkie te utwory chronione są przez prawo autorskie. Na podobnej zasadzie, na jakiej nikt nie został aresztowany za kopiowanie na kasetach listy przebojów, ty również nie zostaniesz nakryty na konwertowaniu płyt CD na pliki MP3, ale pamiętaj, że kopiowanie nagrań muzycznych jest nielegalne, jeśli nie posiada się praw autorskich. Z drugiej strony, jeśli zdecydujesz się umieścić na stronie WWW te utwory, wzbudzisz tym uwagę. W najlepszym wypadku pozbawiony zostaniesz dostępu do sieci Internet, a w najgorszym - aresztowany.

Cokolwiek jednak będziesz robić, nie wypalaj plików MP3 na płycie CD i nie rozprowadzaj ich z bagażnika swojego samochodu - mogłoby to cię wpędzić w niezłe kłopoty.

Przechowuj swoje pliki MP3 na dysku twardym, a z pewnością nie zwrócisz na siebie uwagi władz. Nie próbuj po prostu rozkręcać na boku biznesu...

Kończymy

Mamy już MP3 - co teraz?

Jeśli spędziłeś cały dzień przed komputerem, prawdopodobnie cieszysz się z faktu, że masz już niezłą kolekcję legalnych, pozbawionych praw autorskich plików MP3 na dysku twardym.

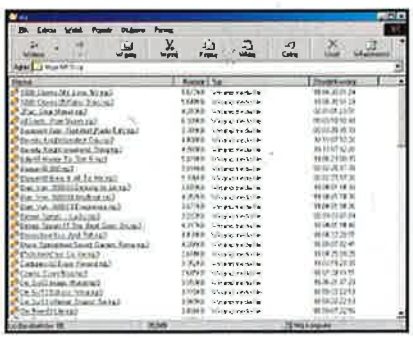
Ten zestaw plików MP3 na komputerze zmieni go z pewnością w twoje radio. Jeśli jednak nie używasz komputera do wszystkiego, jest jeszcze wiele innych zastosowań dla wykonanych w pocie czoła plików MP3.

Najbardziej oczywisty krok to użycie napędu CD-R do utworzenia płyty CD, którą odtwarzać można w samochodzie. Programy takie jak Easy CD Creator 4 firmy Adaptec sprawiają, że proces ten jest całkowicie bezbolesny. Wypalenie swojej muzycznej płyty CD jest idealnym sposobem na stworzenie wysokiej jakości albumów typu Best of... Możliwości są oczywiście nieograniczone. Warto jednak pamiętać, że pliki MP3 to takie same pliki komputerowe jak każde inne, więc zamiast tworzenia muzycznej płyty CD możesz wypalić około 120 plików MP3 na płycie CD z danymi.

Ewentualnie swoje ulubione pliki MP3 przenieść możesz do odtwarzacza Mini-Disc. Wykonując ten sam proces, ale w przeciwnym kierunku, przeniesiesz około 14 ścieżek na minidysku. Jeśli jesteś posiadaczem karty Sound Blaster Live! oraz oprogramowania LiveWare 3, wykonają one to zadanie za ciebie dzięki specjalnemu programowi do minidysków.

Ostatecznie, dlaczego by nie użyć jednego z wielu programów do miksowania plików MP3 (DJ1200 lub BPM3)? Dzięki nim stać się możesz cyfrowym DJ-em, miksującym swoje wspaniałe kompilacje.

Otóż proponujemy bardziej surowe podejście. Skup się na dwóch filtrach - filtrze eliminującym trzaski (anti-click) i eliminującym syczenie (anti-hiss) - używaj tylko tych.



Gdy zaczniesz kompletować swoją kolekcję plików MP3, może się okazać, że przestaniesz słuchać radia.

Gdy plik .wav zyska już satysfakcjonującą postać, zaopatrzyć się możesz w shareware'owy koder MP3, taki jak AudioCatalyst, który przetworzy go do pliku MP3. Nie wybieraj odruchowo najwyższej jakości kompresji, ponieważ bardzo ciężko będzie ci wychwycić różnice pomiędzy 128K a 192K.

Teraz już możesz zacząć delektować się swoją kolekcją, która przez lata marnowała się na strychu. □

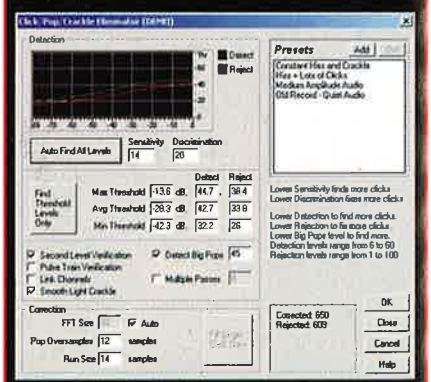
Opracował Krzysztof Kruszyński

Krok po kroku

Wskrzeszanie strychu pełnego wspomnień

5 *Nadszedł czas na skopiowanie płyty winylowej. Kliknij przycisk nagrywania znajdujący się w dole okna programu CoolEdit i zacznij odtwarzanie płyty. Jeśli gramofon znajduje się w innym pokoju, nie martw się, bo ciszę na początku i na końcu utworu będzie można wyciąć. Dobrze jest monitorować cały proces nagrywania, na wypadek gdyby wystąpiły jakieś przeskoki.*

6 *Gdy ścieżka się skończy, naciśnij przycisk stopu i zapisz nagrany plik (będzie on zajmować około 50 MB) pod nazwą temp.wav. Zauważyłeś zapewne, że na początku i na końcu nagrania jest dużo ciszy. Usuń ją, zaznaczając ją przy użyciu myszy i naciskając przycisk Delete na klawiaturze. Aby zrobić to najdokładniej, powiększ plik .wav.*

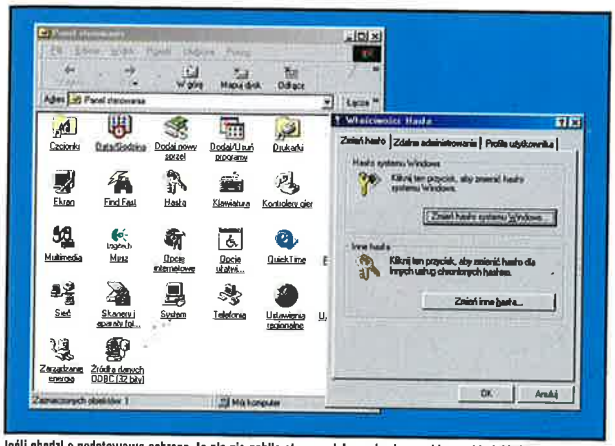


6 *Istnieje duże prawdopodobieństwo, że w nagraniu znalazło się kilka niechcianych trzasków i stuknięć. Twórcy programu CoolEdit stworzyli plug-in do rekonstrukcji dźwięku, który umożliwia wyciszenie pisków i zredukowanie trzasków. Jeśli nagranie jest bardzo ciche, zawsze możesz zwiększyć jego głośność używając wbudowanego w program filtru wzmacniającego.*

8 *Gdy plik dźwiękowy już cię satysfakcjonuje, możesz zamienić go na plik MP3, używając do tego celu programu takiego jak AudioCatalyst. Bardziej eleganckim rozwiązaniem jest jednak zastosowanie wbudowanego w program CoolEdit kodera. Wykorzystuje on wysokiej jakości, ale powolny proces kodowania, który w rezultacie daje jednak pliki MP3 o bardzo wysokiej jakości. Spróbuj zaoszczędzić około 60 K ustawiając parametr jakości na średnią.*

Bezpieczeństwo w Windows

To, że jesteś paranoikiem, wcale nie znaczy, że nikt nie chce szperać w twoim komputerze...



Jeśli chodzi o podstawową ochronę, to nic nie pobije starego, dobrego hasła - wybierz sobie jakieś podchwytliwe!

Nie trzeba długo czekać na moment, w którym ludzie zaczynają personalizację swoich komputerów i instalując nowe oprogramowanie, dostosowując rozmaite ustawienia oraz używając ich po kilka godzin tu i tam sprawiają, że komputery stają się naprawdę ich. Oczywiste jest, że im więcej używasz programów takich jak edytory tekstu, przeglądarki internetowe czy programy do poczty e-mail, tym więcej prywatnych informacji zaczynasz gromadzić na twardym dysku swojego komputera.

Wszyscy słyszeliśmy historie w mediach o wielkich kompaniach, których zabezpieczenia zostały złamane i z których wykradziono poufne informacje. Co więc mamy robić, aby chronić swoje przez długi czas gromadzone informacje?

Istnieje kilka podejść do zagadnienia ochrony komputerów. Pomyśl o swoim komputerze jak o sejfie w banku. Będziesz go trzymać pod zamknięciem? Czy też cały czas będzie otwarty? Kto ma do niego dostęp? Co się stanie, jeśli zgubisz klucz? W gruncie rzeczy chodzi o to, że aby być dobrze zabezpieczonym, trzeba być ekstremalnym paranoikiem.

Hasła

Jeśli odpowiednio skonfigurujesz system Windows 98, tuż po uruchomieniu będzie on kulturalnie pytać o nazwę użytkownika i hasło. Problem z hasłami w systemach takich jak Windows 98 jest taki, że wcale nie służą one blokowaniu dostępu - używane są do identyfikowania użytkownika komputera i przywracania osobistych ustawień.

Dużo aplikacji dotyczących ochrony znaleźć można na stronie http://winfiles.cnet.com/apps/98/access-control.html

Jeśli po prostu zignorujesz hasło lub coś zmyślisz, wciąż będziesz mógł uzyskać dostęp do komputera. Opcja haseł jest tam całkiem bezużyteczna w sytuacji, gdy chcesz, aby inni ludzie trzymali się z dala od twojego komputera.

Wygaszacz ekranu systemu Windows umożliwia ochronę komputera hasłem w sytuacji, gdy odchodzisz na chwilę od komputera, choć ochrona ta nie jest całkowicie skuteczna. Pozostaje jednak wartościowym narzędziem, więc nie skreślaj jej całkowicie.

Jeśli chcesz zdobyć kilka najnowszych programów do ochrony systemu hasłem, masz dwie możliwości. Możesz uaktualnić system do Windows 2000 lub odwiedzić stronę http://winfiles.cnet.com/apps/98/access-control.html i przejrzeć kolekcję wielu rozmaitych programów do ochrony hasłem, które całkiem dobrze wykonują swoją pracę, zabezpieczając twój komputer.

Ukrywanie danych

Jak chronisz swoje bardziej poufne dane? Być może są to twoje prywatne listy, których nie chcesz nikomu pokazywać, a może są to archiwa twoich finansów? Niestety, trzymanie ich na

Bezpieczeństwo w Sieci

W związku z popularnością sieci Internet i rozwijającym się trendem dokonywania zakupów przez Sieć warto zapamiętać kilka ważnych wskazówek. Po pierwsze, nigdy nie wysyłaj pocztą e-mail szczegółów dotyczących twojej karty kredytowej ani nie wspominaj o tym na kanale chat czy przy używaniu programu komunikacyjnego. Te formy komunikacji nie są wystarczająco bezpieczne, aby powierzać im tak ważne informacje. Zamiast tego użyj bezpiecznych stron WWW (szukaj symbolu kłódki) albo skorzystaj z telefonu lub faksu sprzedawcy.

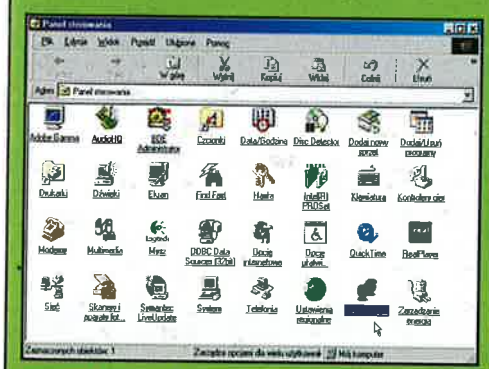
Teraz, gdy "stałe" połączenia z siecią Internet stają się popularne, upewnij się, że twój komputer nie stoi otworem dla niepowołanego użytkownika. Wejdź na stronę Shields up!, którą znaleźć można pod adresem http://grc.com/, aby uzyskać więcej szczegółów o zaporach ogniowych (firewall) i innych ustawieniach, które sprawią, że twój komputer będzie w Sieci bezpieczny.

Przetestuj swoją zaporę ogniową i przeczytaj nowości z dziedziny zabezpieczeń na stronie Shields up!

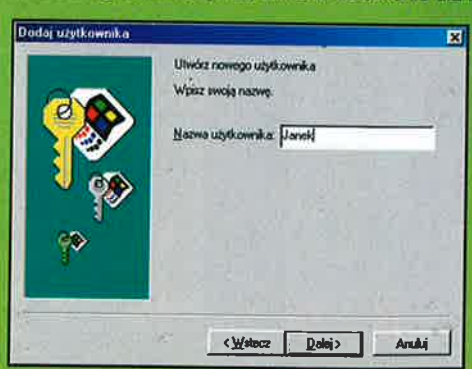
Domowe kłopoty

Konfigurowanie profili użytkowników

Gdy utworzysz kilku użytkowników, system Windows będzie mógł przechowywać unikalne ustawienia dla każdego, z kim dzielisz komputer.



1 Jeśli dzielisz komputer z rodziną, najlepszym rozwiązaniem jest utworzenie osobnego profilu użytkownika dla każdego jej członka. Aby rozpocząć, otwórz Panel sterowania i odnajdź pozycję Użytkownicy.



2 Dla każdej osoby dodaj nowego użytkownika. Musisz również podać hasło, ale jeśli zostawisz to pole puste, nie będziesz musiał go używać - może to być idealne rozwiązanie dla dzieci.

3 Dla każdego utworzonego użytkownika Windows przechowywać będzie szczegóły dotyczące konfiguracji komputera - w tym oknie określić możesz, jakie to będą szczegóły. To wszystko na ten temat!

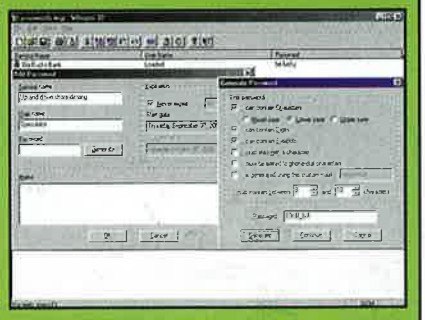
Pamiętaj swoje hasła

Mamy to na CD

Ochrona może być czasami zbyt efektywna - na przykład w momencie, gdy zapomnisz własnego hasła! Whisper 32 pomoże ci wszystko kontrolować.

1 *Zainstaluj program Whisper 32 znajdujący się na płycie CD dołączonej do tego numeru, kliknij dwukrotnie ikonę kłuczy, która się pojawi, a zobaczysz pusty ekran, taki jak ten u góry. Najpierw musisz określić główne hasło dokumentu. W tym celu przejdź do menu File i wybierz Change Password - podaj i potwierdź swoje hasło.*

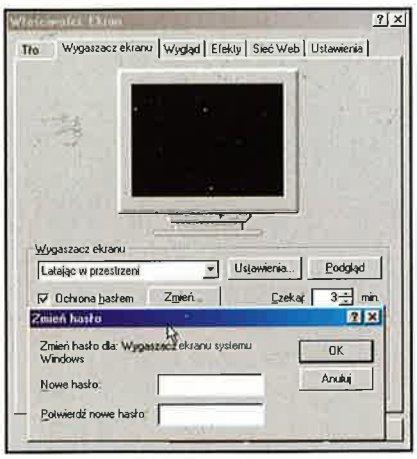
2 *Gdy już to zrobisz, zapisz dokument pod odpowiednią nazwą. Aby dodać hasła, wejdź do menu Edit i wybierz Add lub kliknij klódkę, a otworzy się szablon dla ciebie. Podaj nazwę usługi i inne powiązane nazwy w podanych polach oraz dodaj wszelakie związane z nimi komentarze.*



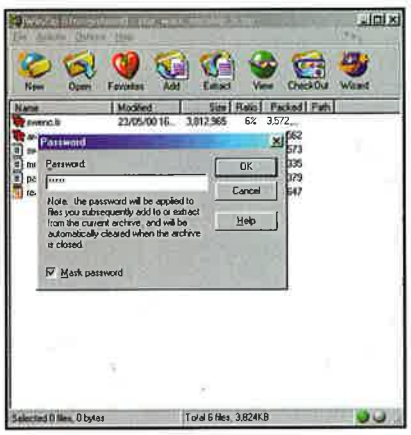
3 *Jeśli musisz wygenerować hasło, Whisper może to zrobić za ciebie. Zaznacz odpowiednie pola określające wymagania, a program wymyśli dla ciebie coś, czego nikt nie będzie w stanie złamać. Gdy już zapiszesz swoją listę, program ją zakoduje i tylko główne hasło będzie mogło ją otworzyć. Gdy potrzebować będziesz hasła, zwróć się do Whispera.*

komputerze zawsze będzie ryzykowne. Jeśli więc jest to możliwe, przenieś je na jakiś nośnik wymienny (powiedzmy dysk CD-RW lub dyskietkę Zip) i je zamknij.

Dla trochę mniej istotnych informacji odpowiedni będzie dobrze znany program do kompresji Zip, który ma bardzo przydatną funkcję:



Wygaszacz ekranu chroniony hasłem to dobry pomysł, jeśli zdarza ci się spędzać czas z dala od komputera.



Wiele programów, jak na przykład WinZip, ma wbudowaną funkcję ochrony hasłem.

poza pakowaniem wielu plików w jeden plik .zip możliwe jest określenie hasła, które będzie trzeba podać, zanim dane zostaną odzyskane.

Na zakończenie: jeśli sprzedajesz swój stary komputer, bądź jeszcze bardziej ostrożny i najpierw skasuj wszystko z dysku twardego. Nie wystarczy po prostu przeciągnąć pliki na ikonę kosza. Upewnij się, że danych nie można odzyskać, i zapełnij ponownie dysk twardy śmieciami (wziąć możesz na przykład dużą animację i kopiować ją tak długo, dopóki dysk się nie zapełni), a następnie ponownie go sformatuj. □

Opracował Krzysztof Kruszyński

Żargon

ADSL
Jeden z nowych, szybkich standardów "stałych" połączeń z siecią Internet, który stał się już dostępny w Wielkiej Brytanii.

Wygaszacz ekranu
Program, który wyświetla pewien obraz na ekranie, gdy komputer nie jest używany przez kilka minut.

Bezpieczna strona WWW
Strona WWW uruchomiona na specjalnym bezpiecznym systemie, który koduje dane (takie jak szczegóły dotyczące kart kredytowych) przed ich wysłaniem.

Dyskietka/napęd Zip
Specjalny typ napędu dyskietek, który wykorzystuje dyskietki o pojemnościach 100 MB lub większych.

Plik Zip
Plik utworzony przy użyciu programu takiego jak WinZip, który pakuje wiele plików do pojedynczego pliku, nazywanego plikiem zip.

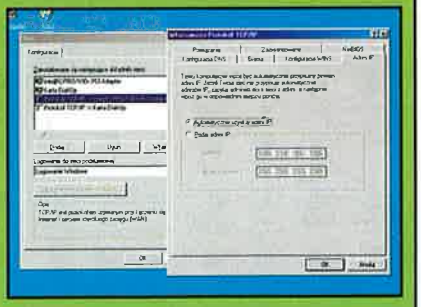
Ognioodporny pecet

Ustawianie zapory firewall

Czy twój komputer jest na stałe połączony z siecią Internet przy użyciu stałego łącza lub ASDL? Jeśli jest, to potrzebujesz ochrony.

1 *Jeśli Twój komputer jest zawsze podłączony z siecią Internet, potrzebujesz czegoś, co nosi nawę firewall, a działa jak zawór dający pewność, że nic złego się do ciebie nie przedostanie. Możesz użyć zarówno oprogramowania, jak i sprzętu, takiego jak to urządzenie firmy LinkSys.*

2 *Produkt LinkSys działa jak miniaturowy serwer Web; jego ustawienie możesz skonfigurować za pomocą przeglądarki. Wygląda to skomplikowanie, ale domyślne wartości działają poprawnie. Wystarczy ją uruchomić i od razu działa.*



3 *Wszystko, co musisz zrobić, to skonfigurować protokoły sieciowe, aby działały automatycznie (DHCP). Dadzą one po prostu kompulerowi informacje potrzebne do pracy. Nie jest to skomplikowane, a sprawia, że twój komputer staje się bezpieczny.*

Przypominamy! Jedyna oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

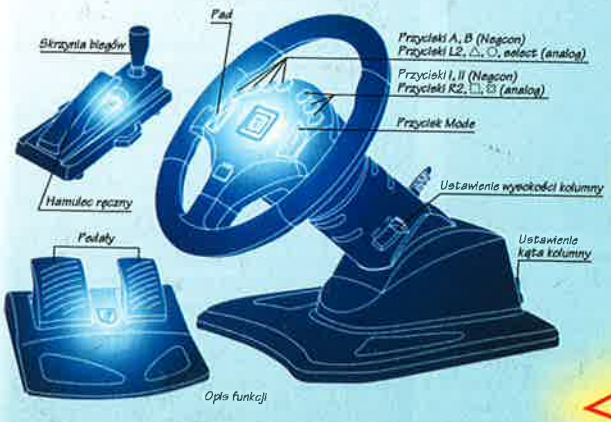
PC/PS TWIN TURBO

NOWOŚĆ

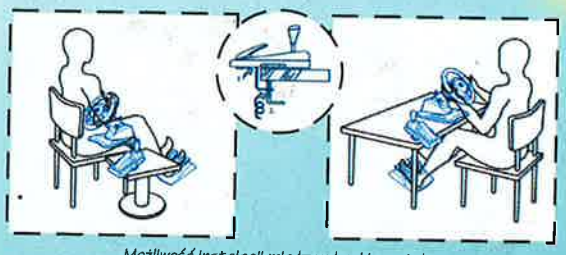
- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

„... na rynku pojawiła się PC/PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PC i PlayStation(...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



Opis funkcji



Możliwość instalacji między udami i na stole.

4 w 1

UWAGA! REWELACJA!

Zaoszczędź!

Kierownica Twin Turbo Deluxe współpracująca z PC, PSX, PSX2, Nintendo64

Szukaj w dobrych sklepach!

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

TECHNOLOGY INNOVATION

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

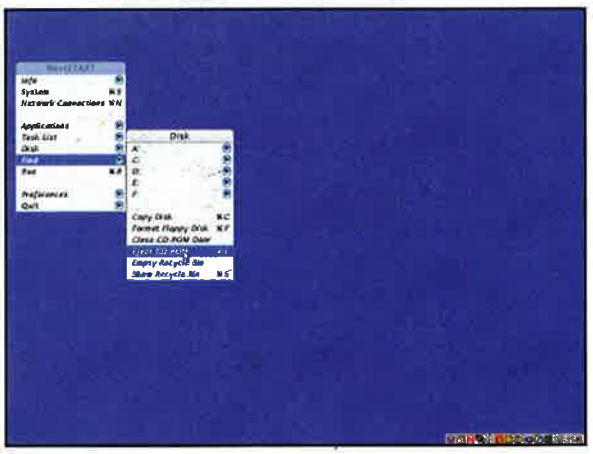
Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPIK

Wymienimy wszystko, co się tylko da!

Czas na nowy Start

Co można jeszcze zrobić, gdy już podmieni się powłokę systemu Windows, aby jeszcze bardziej go dostosować do swoich potrzeb? CD-Action sugeruje, aby zastąpić menu Start czymś bardziej interesującym.

Stali czytelnicy cyklu o dostosowaniu systemu Windows wiedzą już wszystko o zmianie powłok i jest bardzo prawdopodobne, że do tej pory zmieniali powłoki wielokrotnie. Zmiana powłoki jest najbardziej ekstremalnym krokiem dostosowania systemu Windows, jaki można podjąć, choć zamiana menu Start wcale nie pozostaje z tyłu na liście ciekawych rzeczy, jakie można jeszcze zrobić.



Jedna z naszych ulubionych skór programu NextSTART to H_2O - jak widać, jest to prawdziwy obraz prostoty wody, po której w magiczny sposób pływają armady ikon.

O co jednak nam chodzi? Przecież menu Start nie jest wcale tak trudno używać, czyż nie? Musisz jednak wiedzieć, że sposób pracy nie musi być wcale tym najlepszym. Jeśli kiedykolwiek używałeś innego systemu operacyjnego, takiego jak Linux czy BeOS, jesteś świadom tego, że Windows jest dość unikalny, jeśli chodzi o wykorzystanie menu Start. Wiele systemów operacyjnych oferuje menu, które wywołać można klikając pulpit prawym przyciskiem myszy lub klikając określony obszar. Poza tym menu Start wcale nie wygląda tak rewelacyjnie.

Można uruchomić inne menu Start bez potrzeby zmiany systemu operacyjnego.

Dzięki pomocy kilku wspaniałych programów dostosowujących będziesz mógł uruchomić w systemie Windows inne menu Start - bez potrzeby zmiany systemu operacyjnego. To właśnie na tym skupimy się w tym miesiącu.

Czas na Start!

Pierwszy program, jakiemu się przyjrzymy, to NextSTART firmy WinStep Software Technologies (www.winstep.net). Stanowi on coś więcej niż tylko zwykły zamiennik menu Start, ponieważ potrafi również wykonać kilka dodatkowych sztuczek dostosowujących, podobnych do tych, jakie znaleźć można w innych powłokach, ale bez potrzeby zamiany powłoki ani wykonywania jakichkolwiek czynności do tego wymaganych. Po zainstalowaniu NextSTART można zmienić całkowicie wygląd pulpitu, klikając jedynie kilka razy myszką. Program obsługuje również skóry, co oznacza, że do swojego pulpitu zastosować możesz nieskończoną liczbę tematów.

Ogólnie mówiąc, zasada działania programu NextSTART opiera się na aktywnych strefach. Obszar swojego pulpitu definiuje się jako aktywną strefę, po czym określa się, co ma się wydarzyć, gdy się na nim kliknie. Daje to możliwość przeprowadzenia takich czynności, jak wyświetlanie menu lub uruchamianie programów jedynie po kliknięciu określonego obszaru na pulpicie. W rzeczywistości NextSTART zawiera wbudowany edytor menu, dzięki któremu stworzyć można tyle różnych menu, ile się tylko zechce. Edytor ten zawiera ponadto 80 poleceń przyspieszających dostęp do popularnych funkcji systemu Windows.

Ach, niebo nocą. Najbardziej relaksujący sposób używania komputera, gdy cierpi się na bezsenność.

Po zainstalowaniu NextSTART automatycznie odczytuje menu Start i na jego podstawie tworzy proste menu, zawierające odnośniki do dysków twardych, a także wszystkich aplikacji z menu Start. Wewnątrz programu odnosimy się do tego menu jako do menu NextSTART.

Łatwe czy trudne?

Poziomy dostosowania

Jeśliby mierzyć stopień dostosowania w skali od jednego do dziesięciu, wymiana menu Start miałaby wartość siedem, podczas gdy zmiana powłoki miałaby wartość 10. Piękno programów takich jak NextSTART polega na tym, że nie musisz szperać w plikach systemowych - pracują one z powodzeniem ponad normalnym systemem Windows. Jeśli więc szukasz szybkiego i łatwego sposobu na przerobienie systemu, idealnie nadaje się do tego NextSTART.

Domyślnie NextSTART tworzy jedną aktywną strefę zajmującą większość pulpitu. Aby wywołać podstawowe menu, wystarczy po prostu kliknąć lewym przyciskiem myszy w do-

Mamy to na CD

Dodatki

Więcej oszustw z menu Start

Nie chodzi tu niestety o album gwiazd rocka lat siedemdziesiątych, ale o kolejne interesujące menu Start, które możesz umieścić zamiast standardowego, nudnego, szarego. IceFire jest dobrym zamiennikiem, który możesz z powodzeniem wypróbować.

Kopię IceFire znajdziesz na płycie dołączonej do tego numeru. Jest to zamiennik menu Start i paska zadań zaprojektowany tak, aby działał w połączeniu z powłoką (ponieważ nie potrafi on sam zamienić całej powłoki). IceFire pokazuje bieżąco uruchomione w systemie zadania, podświetlając to, które w danej chwili jest aktywne. Klikając menu IceFire mamy dostęp do pulpitu, dysków twardych, Panelu sterowania i menu Start.

IceFire jest w trakcie opracowywania i choć idealnie działać będzie z Eksplorerem i innymi powłokami, prawdopodobnie najlepiej zintegruje się z Cloud:9ine, która jest kolejną powłoką stworzoną przez K23 Productions. Oczywiście IceFire nie jest taki potężny jak NextSTART, ale możesz rozważyć jego wybór, jeśli eksperymentujesz z alternatywnymi powłokami i chcesz mieś menu Start, na którym będziesz mógł polegać.

IceFire okaże się pomocny, jeśli zmęczony już jesteś normalnym menu Start, a nie chcesz zbytnio ugrzęznąć szperając w systemie.

Jeśli wolisz coś, co bardziej przypominać będzie erę kosmiczną, wybierz ModusVivendi. Nieważne, że nie możesz odczytać menu - mówimy tu o przeroście formy nad treścią.

wolnym punkcie tego obszaru. Gdy program NextSTART po raz pierwszy tworzy domyślną aktywną strefę, stara się unikać obszarów pulpitu, w których znajdują się ikony. Nie da się tego jednak poprawnie wykonać, gdy ikonki rozmieszczone są na całym pulpicie, więc jeśli jesteś bałaganiarzem, to może dobrze by było najpierw uprzątnąć trochę pulpit.

Instalacja NextSTART

Kopię programu NextSTART 2.21 znaleźć możesz na płycie CD dołączonej do numeru. Jeśli masz już zainstalowaną starszą wersję, będziesz ją musiał odinstalować, zanim zaczniesz instalować wersję 2.21. Jest to proces łatwy do przeprowadzenia; po jego zakończeniu na dole menu Start=>Programy otrzymasz nową ikonę NextSTART.

Przy pierwszym uruchomieniu programu NextSTART zostaniesz poproszony o określenie, czy program ma być uruchamiany przy każdym uruchomieniu komputera. W razie czego zawsze możesz to zrobić później, w oknie opcji. Na zakończenie w górnym lewym rogu ekranu otworzy się domyślne menu NextSTART.

Gdy NextSTART będzie już działał, będziesz musiał dostosować pulpit, aby wyglądał tak, jak ty tego chcesz. Kliknij menu Preferences i wybierz Hide/Show Desktop, aby ukryć wszystkie skróty znajdujące się na pulpicie. Następnie wybierz Hide/Show Taskbar, aby brzydki, szary pasek zadań systemu Windows zniknął wreszcie z ekranu. Na koniec na Desktop kliknij Show Tray, aby wyświetlić obszar stanu, ponieważ warto mieć go pod ręką.

Teraz możesz pobawić się trochę skórami. W menu NextSTART ponownie kliknij Preferences i wybierz Appearance. Domyślnie masz do dyspozycji 14 różnych skór. Nasze ulubione to H2O, AYU-Slate i ModusVivendi. Każda skóra posiada własną tapetę pulpitu i wygląda fantastycznie, więc nie żałuj czasu na ich przejrzenie. Aby uzyskać więcej skór, wejdź na stronę www.skinz.org i szukaj sekcji NextSTART. Ostatnim razem, gdy tam byliśmy, znajdowały się tam 392 gotowe i czekające na ściągnięcie skóry.

Aktywne strefy

Jak już powiedzieliśmy, NextSTART działa w oparciu o aktywne strefy, ale jak się je tworzy? Cóż, jest to łatwe - wystarczy wejść do menu HotSpots Definition we właściwościach NextSTART i kliknąć w sekcji Hotspots przycisk Add. Bingo! Utworzyłeś właśnie nową aktywną strefę.

Każda utworzona aktywna strefa identyfikowana jest przez numer: menu domyślne wiąże się ze strefą 0 (obejmującą większość pulpitu), a nowo utworzona strefa ma numer 1. Można dodać tyle aktywnych stref, ile się chce, a to, co jest w nich najlepsze, to możliwość utworzenia ich na pulpicie lub przypisania ich do dowolnej aplikacji systemu Windows.

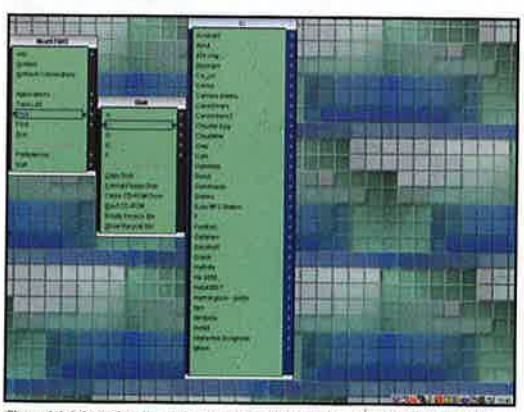
Wewnątrz swoich ulubionych aplikacji możesz więc utworzyć swoje własne, dodatkowe menu. Wszystko, co musisz zrobić, aby przyporządkować aktywną strefę z programem, to przenieść i upuścić symbol lupy na aplikacji, z którą strefa ma współpracować. Dla każdej tworzonej strefy musisz zdefiniować obszar, w którym jest ona aktywna. Robi się to wpisując poziome i pionowe wartości w pikselach lub klikając Select Area i rysując strefę w wybranej aplikacji lub na pulpicie. To naprawdę proste.

Ostatnia rzecz, jaką trzeba zrobić, to zdecydować, co ma się zdarzyć, gdy klikniemy nowo utworzoną aktywną strefę. Kliknij menu rozwijalne znajdujące się poniżej HotSpot Action i wybierz, co ma się stać, gdy kliknie się strefę. A do wyboru jest bardzo wiele możliwości, np. otworzenie nowego menu, otworzenie folderu, zastosowanie jakiegoś tematu czy uruchomienie programu.

Klikając resztę opcji we właściwościach NextSTART zauważysz, że praktycznie każdy aspekt systemu NextSTART może być dostosowany - nawet czas dwukrotnego kliknięcia aktywującego menu.

W tym miejscu zostawiamy NextSTART. Nie zapominaj o tym, że jest to program shareware'owy, więc aby używać go po upływie 30 dni, musisz go zarejestrować. Informacje potrzebne do rejestracji znaleźć można w oknie dialogowym Preferences programu NextSTART. □

Opracował Krzysztof Kruszyński



Zimna jak kriogenicznie mrożony ogórek, skóra Atus przypomina kafelki w gustownej łazience naczelnego. Zdecydowanie jest to ostatnie słowo miejskiej elegancji.

Krok po kroku

Mamy to na CD

Dostosowanie menu NextSTART

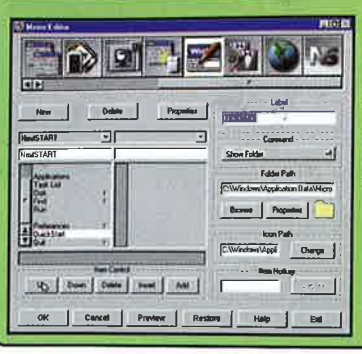
1 *Zainstaluj NextSTART z płyty CD dołączonej do tego numeru, a uruchomione zostanie proste menu NextSTART, które uaktywnić można klikając aktywną strefę obejmującą większość ekranu. Menu to posiada wszystko, co jest ci potrzebne, poza menu szybkiego uruchamiania. Dodajmy je więc.*

2 *Wybierz z menu Preferences opcję NextSTART Preferences. Otworzy się okno dialogowe z mnóstwem opcji. Kliknij przycisk Menu Editor, aby otworzyć okno dialogowe Menu Editor. Upewnij się, że zaznaczone jest menu NextSTART.*

3 *Przejdź na kartę Item Control i kliknij Add. Na dole menu dodana zostanie pozycja menu o nazwie NewItem. Na karcie Label zmień jej nazwę na QuickStart i na liście rozwijalnej Command wybierz Show Folder.*

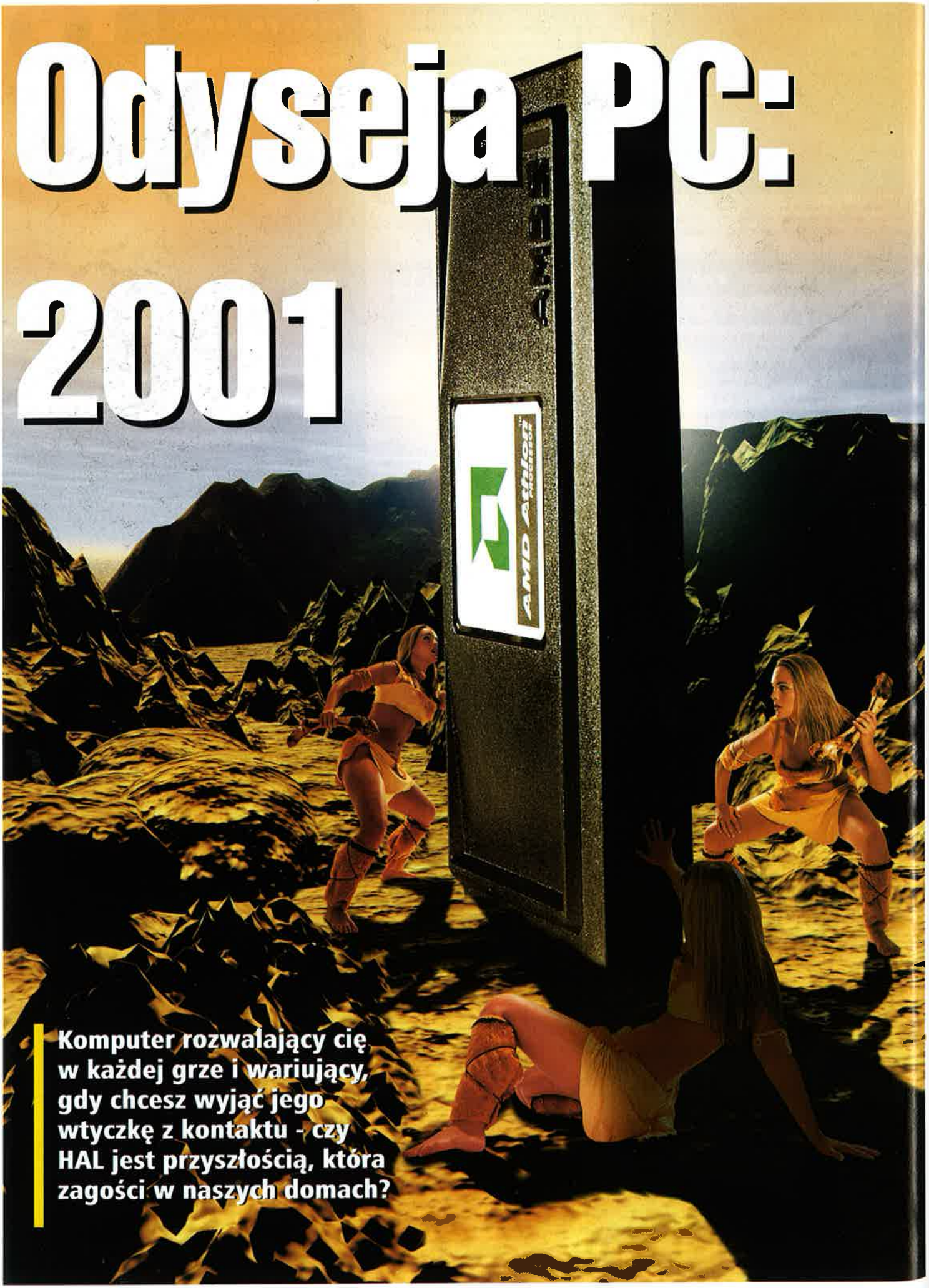
4 *W polu Folder Path kliknij Browse. W oknie przeglądania w poszukiwaniu folderu przejdź do C:\Windows\Dane Aplikacji\Microsoft\Internet Explorer\QuickLaunch i kliknij OK. W polu Folder Path pojawi się ścieżka.*

5 *Kliknij OK, a zauważysz, że w menu NextSTART poniżej pozycji Quit dodana została pozycja QuickStart. Kliknij nią, a pojawi się nowe menu zawierające wszystkie skróty z paska szybkiego uruchamiania, takie jak na pasku zadań systemu Windows, ale ładniejsze.*



6 *Oczywiście, położenie pozycji QuickStart poniżej pozycji Quit w menu NextSTART nie jest idealne. Aby przesunąć ją wyżej, wróć po prostu do NextSTART Preferences=>Menu Editor i zmień porządek, klikając Up w strefie Item Control.*

Odyseja PC: 2001



Komputer rozwalający cię w każdej grze i wariujący, gdy chcesz wyjąć jego wtyczkę z kontaktu - czy HAL jest przyszłością, która zagości w naszych domach?

Narodziny komputerów

Pierwsze komputery wyglądały dosyć niepozornie, ale dzisiejsze konstrukcje są o wiele solidniejsze. Czy dorastają chociaż do pięt swoim kinowym odpowiednikom?

Podobnie jak to było z Monolitami w "Odysei Kosmicznej 2001", historia komputerów zaczyna się w odległych czasach - pięć tysięcy lat temu, z dokładnością do kilku tygodni. Starożytni Babilończycy, żyjący 3000 lat p.n.e., wynaleźli liczydło, ale na nieszczęście zrobili je z piasku i szybko się rozpadło. Kolejnym etapem w historii maszyn liczących był rok 1833, kiedy to osobnik o imieniu Charles Babbage stworzył urządzenie o nazwie "silnik analityczny". Jednak do pecetów daleko mu jeszcze było: pierwszy komputer, który mógł przechowywać programy, IBM 701, pojawił się dopiero w latach pięćdziesiątych, a stworzenie układu scalonego (który zastąpił pokoje wypełnione zaworami i wyłącznikami) zajęło następne osiem lat.

Xerox 8010 (1981) - używaj okienek i wskaźników, aby uprościć obsługę.

Kiedy "Odyseja Kosmiczna" pojawiła się w kinach w roku 1968, stali bywalcy tegoż przybytku strasznie krzywili się na widok mówiących i myślących komputerów, które były w stanie grać z ludźmi w szachy i sterować potężnymi statkami kosmicznymi. Rzeczywista technologia miała się wówczas nijak do scen ze sławnego filmu. Dopiero cztery lata później normalni ludzie mogli położyć swe dłonie na ultranowoczesnej zabawce (kalkulatorze!), a kolejne dwa lata upłynęły, zanim Intel wprowadził do produkcji pradziadka dzisiejszych procesorów Pentium III - układ 8080.

Potworne maszyny

Sprawy posuwały się tragicznie powoli, gdy nagle wszystko ruszyło w oszałamiającym tempie. Być może prawdziwy Monolit dotarł do Krzemowej Doliny i pokazał tym dziwakom, jak robić porządne maszyny. Jakikolwiek był tego powód, przemysł komputerowy skonsolidował się i rozpoczął okres niespotykanego w ludzkiej historii rozwoju. Kiedy w roku 1981 wprowadzono do sprzedaży model IBM PC (będący naśladowcą maszyny dla masowego odbiorcy: Apple II z 1977 roku), okazał się on potężnym przebojem, który utorował drogę dla dzisiejszych gigantów.

Technologia PC zmieniała się niewiarygodnie szybko - pierwszy 386 pojawił się w 1985, 486 - w 1989, a Pentium w 1993 - obecnie komputery zaczynają już przypominać maszyny z powieści s.f. HAL był w stanie pokonać jakichś tam kosmonautów w szachy, ale maszyna IBM Deep Blue dała trzy lata temu niezły wycisk arcymistrzowi Garry'emu Kasparovowi.

Pierwsza wersja Windows (1985) nie odniosła dużego sukcesu - pewnie dlatego, że nie była najlepsza.

Rozpoznawanie mowy? Nic banalniejszego! Ludzie badali to zagadnienie w tym samym czasie, kiedy "Odyseja" królowała w kinach, ale trzeba było poczekać wiele lat, zanim moc obliczeniowa komputerów stała się wystarczająco duża do rozwiązania powstających problemów. Obecnie możliwe jest kupienie bardzo porządnego programu do rozpoznawania mowy za kilkaset złotych i nie trzeba komputera wielkości promu kosmicznego, żeby sobie z tym poradził.

Szerokokątne obiektywy

W wielu przypadkach dzisiejsze komputery zostawiają HAL-a 9000 daleko w tyle. Komputerowe szachy są może i dobre, ale znudziliśmy się nimi jakąś dekadę temu. Wolimy obecnie zebrać konkurentów z różnych stron świata na krwawym turnieju w Quake III albo zagłębić się w niuanse porządnej strategii. W przeciwieństwie do tandetnych monitorów HAL-a, nasze maszynki potrafią wygenerować niesamowitą, trójwymiarową grafikę, poruszającą

Tu i teraz

Pięć świetnych rzeczy w pecetach

Internet

Trudno już sobie wyobrazić życie bez Internetu, ale dopiero po wprowadzeniu darmowego dostępu większość osób zacznie poważnie się tym interesować. Czy tworzysz serwis o ziemniakach, ściągasz darmowe oprogramowanie, czy też spędzasz godziny na radosnej rzezi, Internet jest tak potrzebny, jak jedzenie czy oddychanie.

Gry

Gry są motorem napędowym wielu technologii, odpowiedzialnym za nadzwyczaj wydajne akceleratory 3D, procesory i karty dźwiękowe. Czarno-białe, monotonne Asteroidy mogły być dziełem sztuki w latach osiemdziesiątych, a dzisiejsze gry oferują zwalającą z nóg grafikę, wciągającą fabułę, no i nieustanną, krwawą rzeź.

Muzyka

MP3 zmienia świat, a połączenie przyzwoitej karty dźwiękowej i niezbyt drogich głośników zamienia peceta w kruszącego góry, multimedialnego potwora, który rozłoży każdą wieżę. I do tego jest tańszy.

Na początku

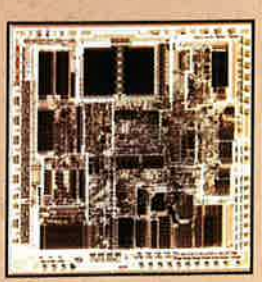
Pierwsi jaskiniowcy wyrażali swój sprzeciw, waląc rozmówcę kamieniem po głowie. W dzisiejszych czasach takie rzeczy robi się na firmowej sieci LAN.

1 *Dziwacy będą wiecznie się sprzeczać, czy Altair 8800 był pierwszym popularnym komputerem, czy nie, jednak na pewno w jakimś stopniu zapoczątkował rewolucję PC w roku 1975. Za kilkaset dolarów otrzymywało się stos przełączników i diod, które można było programować binarnie. Nie trzeba mówić, że nie dało się na tym pograć w Quake'a.*

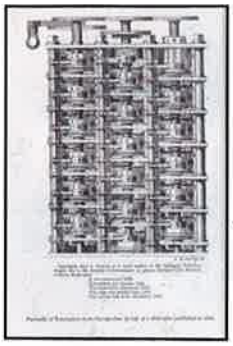
2 *Przedstawiony w roku 1978 mikroprocesor Intel 8086 był protoplastą dzisiejszych pędziwiatrów Pentium. Jak na dzisiejsze standardy, jego powolna praca jest tragiczna, ale 8086 (i jego następca - 8088) zostały wykorzystane przez wielu producentów do stworzenia pierwszych pecetów.*

3 *We wczesnych latach osiemdziesiątych komputery były wciąż maszynami biurowymi, ale Sinclair ZX81 wszystko zmienił. Nie był to pierwszy produkt firmy Sinclair - którym był ZX80 - ale dla większości z nas stanowił pierwszą maszynę do programowania i grania, niestety z okropną, plastikową klawiaturą.*

4 *Sprawy zaczęły wyglądać ciekawie, gdy pierwszy IBM PC wtargnął na niczego nie spodziewający się świat w roku 1981. Oparty na mikroprocesorze firmy Intel, PC stał się niezwykle popularny. W następnym roku pierwsze klony maszyny IBM zostały przedstawione przez firmę Columbia Data Products i rynek pecetów eksplodował.*



5 *Pecety były wciąż nudne - po co zawracać sobie głowę arkuszami kalkulacyjnymi, kiedy można spędzać wiele godzin przy Sinclair Spectrum i grze Jet Pac? Dla wielu z nas życie polegało na wydawaniu kieszonkowego na gry dla Spectrum, BBC Micro czy C64. DVD-ROM? Ba! Nasze gry dostarczano na kasetach magnetofonowych!*



Odwiedź muzeum techniki, aby obejrzeć dokumentację analitycznego silnika Babbage'a.

się na wysokich obrotach. Dzięki niej można zatracić się bez końca w grach akcji lub egzotycznych przygodach. Również w przeciwieństwie do HAL-a nie potrzebujemy pokoi wielkości boiska piłkarskiego do przechowywania naszego sprzętu. Jest to jeden z tematów, które w filmie zostały błędnie przewidziane: zamiast wyłupiastych obiektywów z "Odysei" i pokoi wypełnionych elektroniką, dzisiejszy sprzęt jest mały i mądry. Scenariusz nie mówił nic o rozwoju Internetu, jak już się wszystkim znudziliśmy. HAL mógłby stworzyć serwis "Nienawidzę ludzi" albo ściągnąć kilka empetrójek Limp Bizkit, zamiast zabijać całą załogę statku Discovery. A skoro już o tym mowa, HAL nie jest jedynym komputerowym psychopatą - jeżeli kiedykolwiek grałeś deathmatch z bandą wściekłych botów, na pewno wiesz, jak morderczy potrafi być pecet.

Przejąć kontrolę

W dzisiejszych czasach komputery kontrolują wszystko: od promów kosmicznych po rodzinne minivany. Zegarki potrafią odtwarzać MP3, telefony mają dostęp do Internetu, a nawet skromny pecet potrafi odtwarzać kinowe produkcje, jak "Odyseja Kosmiczna". Nasze komputery nie potrafią może czytać z ust, marzyć ani atakować nas robotycznymi ramionami, gdy wyłączamy im zasilanie, ale z drugiej strony - tak jest chyba lepiej. Zamiast tego pecet potrafi przemienić twe myśli w elegancki dokument, zarządzać kontami bankowymi, ściągać ostatnie krzyki mody w muzyce disco-polo i cieszyć ludzi głupimi grami i filmami na DVD.

Tu i teraz

Pięć świetnych rzeczy w pecetach

Oprogramowanie biurowe

Zestawy programów są w dużej mierze odpowiedzialne za popularność pecetów. Edytory tekstu mogą zamienić bazgroły w błyszczącą publikację, arkusze kalkulacyjne pilnują rachunków, a bazy danych rozwiązują problem sklerozy.

Grafika

Projektanci grafiki mieli w zwyczaju lekceważyć pecety na rzecz swoich ukochanych Maków, ale już tak nie jest. Adobe Illustrator, Photoshop, Painter, Bryce 3D... jakąkolwiek grafikę chcesz stworzyć, możesz to zrobić na pececie.

Przebyliśmy długą drogę w krótkim czasie i jeśli coś warto robić, to warto to robić na pececie. Kości 386 mogą należeć do odległych wspomnień, ale szybkość zmian wywołała jeden ważny efekt - każdy, nawet najprostszy komputer jest w stanie dzisiaj robić wszystko, poczynając od przeglądania przedziwnych stron WWW, poprzez tworzenie złożonych dokumentów, a na zwykłej zabawie kończąc. A najlepsze jest to, że w ciągu najbliższych lat wszystko diametralnie się zmieni. Zapomnij o statkach kosmicznych i tajemniczych Monolitach - tym razem rozpoczynamy Odyseję PC.

Trendy i techno-zabawki

Czy rok 2001 przyniesie nam zadowolenie z nowego sprzętu, superszybkich łączy albo strzelanek w pierwszej osobie? Zaraz przekonamy się, co mają w zanadrzu producenci PC.

Mimo że nie polecimy w tym roku na Jowisza ani nie pogadamy sobie swobodnie z naszymi blaszakami, nie jest to powód, żeby 2001 nie był interesujący. Pecety nabiorą wiele doświadczenia - co prawda nie będą tak mądre jak HAL, ale na pewno będzie o wiele zabawniej.

Słowem kluczowym na rok 2001 jest prędkość - szybszy Internet, szybsze połączenia USB, szybsze sieci bezprzewodowe i szybsze procesory. Pojawia się szybszy standard modemów (V.92), ale poprawia on tylko wydajność przy wysyłaniu danych - ściąganie nadal nie przekroczy okolic 47 Kbps, jak to w praktyce jest w modemach V.90. Sporo ludzi może w ogóle wyrzucić modemy, zastępując je łączami ADSL, dziesięciokrotnie szybszymi od V.90 urządzeniami, gwarantującymi stałe połączenie z Internetem. Wykorzystując ADSL, Internet może w końcu stać się tym szalonym żywiołem, który pokazywano nam od dawna w filmach. Ściąganie będzie zajmować ułamek tego co teraz, gdy już pozbędziemy się wąskiego gardła modemów, usługi takie jak "wideo na żądanie" i wideokonferencje staną się rzeczywistością.

6-gigabajtowe odtwarzacze MP3 i megapikselowe aparaty cyfrowe są tuż-tuż.

Windows.NET

Technologia Voice Over IP ma duże szanse na zniszczenie rynku telekomunikacyjnego - internetowe telefony są rzeczywistą alternatywą dla międzymiastowych rozmów, jeżeli tylko mamy szybkie łącze. Także oprogramowanie ma szansę się zmienić, wielu użytkowników, zamiast kupować pudełkowe wersje, będzie wypożyczać programy przez sieć. Microsoft Whistler (następna wersja Windows, którą prawdopodobnie nazwą Windows.NET) będzie cała zbudowana wokół Internetu. Inne firmy próbują podobnych rozwiązań: McAfee (www.mcafee.com) oferuje obecnie sieciową wersję swojego popularnego oprogramowania antywirusowego, a Sun Microsystems (www.sun.com) kończy właśnie swój pakiet biurowy o nazwie StarPortal.

Pentium powoli pojawia się w swojej czwartej inkarnacji, odkrywczo nazwanej Pentium 4. Można także spodziewać się szybszych połą-

Już niedługo

Co pojawi się w katalogach na 2005?

ADSL

W całej Europie technologie szerokopasmowe są wdrażane bardzo powoli. W USA już ponad połowa ludzi korzysta dzięki nim z Internetu. ADSL utrzymuje stałe, ponad dziesięciokrotnie szybsze od modemowego, połączenie. Szybkie, stałe łącza zamieniają Internet w codzienne narzędzie do wszystkiego.

Bluetooth

Bluetooth (www.bluetooth.com) jest standardem bezprzewodowej komunikacji dla urządzeń takich jak telefony, komputery i aparaty cyfrowe. Jest to znaczący postęp - w przeciwieństwie do innych podobnych rozwiązań, w ten projekt zaangażowani są wszyscy wielcy gracze - Intel i Microsoft pracują nad obsługą Bluetooth pod Windows.

Lodówka Electrolux ScreenFridge jest przykładem na to, jak sieć opanuje urządzenia domowe.

czeń pomiędzy komputerem a peryferiami. Druga generacja magistrali USB jest nawet 40 razy szybsza od obecnego standardu, a pierwsze urządzenia USB-2 powinny lada moment pojawić się w sklepach. Najlepsza ze wszystkiego - długo oczekiwana technologia Bluetooth nadchodzi: ta bezprzewodowa technologia pozwala łączyć rozmaite urządzenia elektroniczne bez całego spaghetti kabli. Rosnąca liczba produktów będzie wyposażana w interfejsy Bluetooth, dzięki czemu domowe sieci i inteligentne lodówki nie będą już domeną filmów fantastycznych. Podobna technologia, ale bez łącz Bluetooth, jest już dostępna - sprawdź system Intel AnyPoint na stronie www.intel.com/anypoint/index.htm/

Standard 3G

Z czasem, gdy małe, przenośne komputery staną się popularniejsze, obecne telefony WAP zostaną wyparte przez fascynujące maszyny trzeciej generacji (3G). Oferują one bardzo szybkie łącza, otwierając drogę urządzeniom potrzebującym stałego dostępu do sieci, takim jak palmtopy czy wideofony. Zamiast ciągać się z nieporęcznym laptopem, będzie można odebrać pocztę elektroniczną w ruchu albo wykorzystać rozpoznawanie mowy do wprowadzania informacji lub obsługi oprogramowania. Tego typu mechanizmy są już w stanie rozumieć ciągłe zdania, a wymagany okres uczenia skraca się z każdą

Przenieś się w przestrzeń dźwięku

DOLBY DIGITAL EAX

Podłącz nowatorskie głośniki PlayWorks PS2000 Digital do PlayStation2, komputera PC lub odtwarzacza DVD a otoczy Cię krystalicznie czysty dźwięk Dolby® Digital. Głośnik dipolowy, skuteczny subwoofer, dekoder i wzmacniacz Dolby® Digital oraz pilot do zdalnego sterowania to doskonały zestaw głośników dla graczal Odwiedź stronę internetową: http:\www.europe.creative.com

Live the experience

CREATIVE

WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

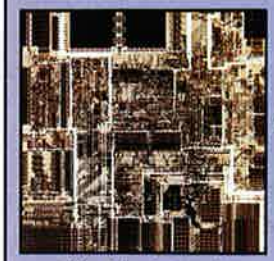
Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

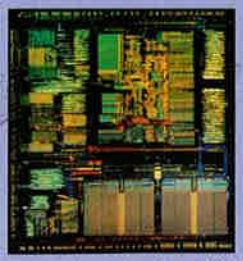
©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd.
Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. PlayStation 2 jest znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment Inc.
Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Więcej czadu!

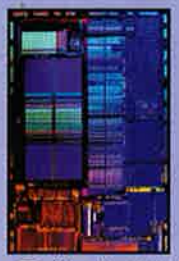
Na szczęście nie trzeba już ubierać ołowianego płaszcza ochronnego, aby odpalić peceta.



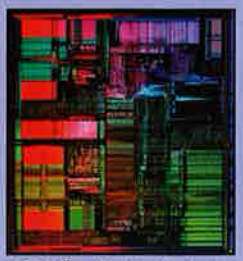
6 Moc obliczeniowa zaczęła rosnąć we wczesnych latach osiemdziesiątych, a pierwszy procesor Intel 286 pojawił się w 1982. W przeciwieństwie do swoich poprzedników, którzy nie byli kompatybilni z niczym innym, 286 był wstecznie zgodny, więc nie trzeba było wyrzucać całego oprogramowania.



7 Wszystko zaczęło wyglądać inaczej w roku 1985, kiedy pojawił się układ 386. Nie tylko był szybszy od swojego poprzednika, ale był to także pierwszy procesor wielozadaniowy. Wielozadaniowość - uruchamianie więcej niż jednego programu w tym samym czasie - odblokowała moc komputerów i sprawiła, że Windows zaczął w końcu działać.



8 Cztery lata później Intel zastąpił 386 swoim nowym układem o nazwie 486. Znowu wzrosła wydajność, ale równie istotny był fakt, że model 486DX posiadał wbudowany koprocesor matematyczny, co rozwiązało problem dużych nakładów obliczeniowych potrzebnych do działania gier i programów graficznych.



9 Bing bing bing bing! 1993 - oto pojawia się Pentium, wraz z denerwującą piosenką i świeżym oddechem dla pecetów. Zaczynając od mizernych 60 MHz, prędkości szybko osiągnęły zawrotne wartości. Do końca 1997 roku PII pracował już z częstotliwością 450 MHz i zawierał rozkazy MMX przyspieszające funkcje multimedialne.

10 Pentium III w roku 2000 okazał się jeszcze szybszy - aż do powalających 1130 MHz (1,1 GHz). Intel właśnie ogłosił wprowadzenie następnej generacji procesorów jeszcze w tym roku. Pentium IV będą pracowały przy minimum 1300 MHz (1.3 GHz) i kosztowały fortunę; po następnych 12 miesiącach prędkości wzrosną, a ceny spadną.

wersją programów - w 2001 roku można się spodziewać autentycznie przydatnych narzędzi do rozpoznawania mowy. Także komputery w ubraniach staną się rzeczywistością - firma Xybernaut (www.xybernaut.com) już zajmuje się ich produkcją.

Kiedy X-Box przeniesie moc pecetów na rynek konsol, Sony PSX2 będzie musiał stanąć do walki na śmierć i życie.

Jednym z największych problemów HAL-a był jego nudny wygląd, brązowe powierzchnie, ostre krawędzie i tanie telewizory zamiast wyświetlaczy. Na szczęście także tutaj twórcy "Odysei" się pomylili - dzięki rewolucyjnemu komputerowi iMac projektanci pecetów w końcu zrozumieli, że wcale nie muszą trzymać się ostrych krawędzi i nudnego beżu. Intel (www.intel.com) zaprezentował całą serię nowatorskich projektów, a tymczasem wielu producentów, jak na przykład Wacom (www.wacom.com) i Logitech (www.logitech.com) już oferują interesująco wyglądające zabawki.

Wirtualna rzeczywistość

Wprowadzenie innego rodzaju usprawnień zajmie jednak nieco więcej czasu - klawiatury, które można poskładać, nie są jeszcze szeroko dostępne, a od dawna oczekiwana technologia elastycznych ekranów (można za jej pomocą złożyć monitor w kostkę i schować do kieszeni) raczej nie wyjdzie w tym roku poza fazę prototypu. Podobnie, technologie takie jak nośniki fluorescencyjne (www.c-3d.net), oferujące nawet 140 GB pojemności na krążku wielkości płyty CD, raczej nie pojawią się w naszych domach zbyt szybko.

Nie oznacza to wszak, że nie ma żadnego ciekawego sprzętu do zabawy. System Commander stworzony przez Microsoft (www.microsoft.com/hardware) wygląda o wiele bardziej interesująco niż jakiekolwiek gadżety z filmów s.f., a przenośny odtwarzacz Creative Jukebox DAP (www.creative.com) podłącza się do portu USB i przechowuje do 6 GB plików MP3. Bez wątpienia dynamiczny rozwój urządzeń MP3 będzie trwał, wraz z nowymi produktami firm Nike (www.nike.com), Aiwa (www.aiwa.com) i większości innych przedsiębiorstw

Powraca także temat wirtualnej rzeczywistości. Okulary I-Glasses sprawiają, że wygląda się nieco żałośnie, ale działają bez zarzutu. No i jak mogliśmy zapomnieć o pecetowej konsoli Microsoft X-Box, która ma stać się pogromcą PlayStation. Jest to niezwykle interesujący kawałek sprzętu, ale będzie musiał odpierać ataki z niespodziewanych kierunków: Nintendo ogłosiło wprowadzenie w 2001 roku swojego zawodnika - StarCube. Zapowiada się interesujący rok.

Już niedługo

Mądre wyświetlacze

Lepsza technologia TFT powinna spowodować spadek cen wyświetlaczy ciekłokrystalicznych, ale niektóre firmy idą o jeden krok dalej. Prototypowa elektroniczna gazeta produkcji IBM pokazuje, jak mogą wyglądać ekrany przyszłości.

Internet wszędzie

Przyszłość przenośnych komputerów leży daleko dalej niż dzisiejsze połączenia WAP o prędkości 9600 bps. Urządzenia takie jak komputery Palm staną się przenośnymi i użytecznymi interfejsami do sieci.

Eleganckie wzornictwo

Przyznajcie - pierwszy iMac wyglądał o wiele ciekawiej niż wasz nudny PC. Na szczęście producenci zdali sobie w końcu sprawę, że beżowy nie jest jedynym kolorem na świecie, czego ten prototyp Intela jest przykładem.

Krok w przyszłość

Czy naprawdę jesteśmy w stanie stworzyć komputer, który podobnie jak HAL będzie myślał i czuł? A jeżeli tak, to czy będzie on próbował nas zabić wielkim, robotycznym ramieniem?

Ray Kurzweil, w swojej książce "The Age of Spiritual Machines", przewiduje, że do 2019 roku będziemy mogli w każdym sklepie kupić komputer tak potężny, jak ludzki mózg, i będzie on kosztował nie więcej niż 5000 zł. Jednak, aby stworzyć taki produkt, trzeba jeszcze pokonać całą masę przeszkód. Już przyzwyczailiśmy się do podwajającej się co dwa lata mocy obliczeniowej pecetów, ale w końcu technologia krzemowa osiągnie kres swoich możliwości. Istnieje fizyczny limit liczby tranzystorów, które można upakować na kawałku krzemu, a szybsze układy oznaczają wyższą temperaturę - potężny system chłodzący nie jest zbyt praktyczny w domowych warunkach. Jedną z metod na rozwiązanie tego problemu jest zastosowanie równoległego przetwarzania, polegającego na wykorzystaniu większej liczby procesorów, ale także tutaj wymagane są potężne nakłady energetyczne.

Nanotechnologia (nauka o tworzeniu bardzo małych przedmiotów, także maszyn, zbyt małych, aby były widoczne gołym okiem) pomoże.

W przyszłość

Projekty interfejsów

Windows w połączeniu z Doomem? A cóż to za szaleństwo? Obrazek pokazuje jeden z wielu pomysłów, nad którymi aktualnie pracują chłopcy z Microsoftu. Wykorzystuje on trójwymiarową nawigację w przeciwieństwie do dzisiejszego płaskiego pulpitu.

Dobra pamięć

Pamięć HAL-a była zapakowana w podświetlane pudełka. Obecnie fluorescencyjne nośniki firmy C3D (www.c-3d. net) oferują nawet 140 GB pojemności na jednej przezroczystej płytce, która jest bardziej wytrzymała niż dzisiejsze cedeki.

11 Oficjalnie powinniśmy nie lubić Apple'a, ale innowacyjne produkty tej firmy (iMac, iBook i ostatnio G4 Cube) są odpowiedzialne za zmianę gustów wśród projektantów komputerów. W ciągu najbliższych kilku lat można się spodziewać pecetów, które nie będą chowały swoich możliwości w nudnym, beżowym pudełku.

ale na dłuższą metę rozwiązaniem wydają się być komputery kwantowe (wykorzystujące do podniesienia wydajności niezwykle skomplikowaną fizykę, której nawet nie staramy się zrozumieć) lub też maszyny organiczne (wykorzystujące żywą materię zamiast krzemu - obrzydliwe). Organiczne komputery stoją wciąż na bardzo wczesnym etapie rozwoju i ich powstanie może zająć kilkadziesiąt lat - jeżeli kiedykolwiek opuszczą laboratoria.

Patrz na me usta

Dzisiejsze technologie głosowe umożliwiają już dyktowanie tekstu komputerowi oraz wydawanie mu poleceń głosem, a programy czytające tekst są znane już od dawna. Dwukierunkowa komunikacja za pomocą głosu nie jest bardzo odległa, jednak jeszcze trochę czasu minie, zanim pecety będą w stanie poprawnie wymówić niektóre głoski. Możliwe jest teraz identyfikowanie osób za pomocą odcisków palców lub skanerów siatkówki oka, a spore postępy są czynione w rozpoznawaniu twarzy. Jednym z zastosowań tej technologii jest połączenie odczytywania twarzy i rozpoznawania głosu do umożliwienia komputerom lepszego zrozumienia ludzi - pomysł zastraszająco bliski możliwościom czytania z ruchu warg, którymi tak wrednie posługiwał się HAL.

Kontrolowanie urządzeń umysłem jest także osiągalne (elektrody mierzą impulsy elektryczne w mózgu i wysyłają odpowiednie instrukcje do komputera), ale jeszcze nie dzisiaj wyprze to z rynku myszki. Bardziej praktyczne metody badają laboratoria IBM (www.research.ibm.com). Na przykład sprawdza się możliwość "mierzenia" emocji za pomocą elektrod w krześle czy ubraniu. Pecet mógłby wówczas przewijać tekst wolniej, gdy wykryje, że użytkownik jest zmęczony, albo usuwać wiadomości z banku, gdy będzie w depresji.

Inne systemy są w stanie śledzić ruch gałek ocznych - kiedy dotykasz urządzenia wskazującego, kursor przeskakuje do miejsca, na które akurat patrzysz. Rezultatem takich badań mogą być maszyny, które będą wiedzieć, czy na nie patrzysz, czy nie. Rozwiąże to problem muzyki zalewającej pokój, gdy krzykniesz: "graj" do magnetowidu.

Straszne rzeczy

Niektóre z wynalazków sprawią, że HAL będzie wyglądał bardzo mizernie. Firmy sprzętowe pracują nad pomysłem o nazwie "wszechobecne komputery", gdzie odpowiednia technologia jest stosowana we wszystkim: od lodówki, po bieliznę. W przyszłości jest bardzo prawdopodobne, że domowe sieci będą sterować każdym urządzeniem w mieszkaniu, zamawiając zakupy i kontrolując rachunki za prąd. A co jest jeszcze straszniejsze, zaczynamy instalować komputery w ludziach - często stosuje się implanty mikroprocesorowe, kontrolujące dawkowanie leków, które pozwalają odzyskać wzrok i odtworzyć uszkodzone nerwy.

Koncepcja totalnej technologii może wydawać się przerażająca, jednak warto pamiętać, że komputery kontrolują już znaczną większość naszego życia. Pensje są przelewane na elektroniczne konta, komputery montuje się pod maskami wielu samochodów, a jak rok 2000 pokazał (Pluskwa Milenijna, ktoś pamięta?), prawie wszystko polega na jakiejś formie elektroniki. Przyszłość jest cyfrowa, więc dlaczego nie ułatwić sobie życia.

Sztuczna inteligencja

Po umieszczeniu wszędzie komputerów reagujących na głos, gesty, a nawet myśli, następnym, logicznym krokiem jest wszczepić im inteligencję. Prawdziwa AI jest świętym Graalem projektantów, aczkolwiek nauka o niej została podzielona na dwa działy: sztuczna inteligencja, gdzie tworzy się komputery potrafiące samodzielnie myśleć, oraz cybernetyka, która zajmuje się budowaniem elektronicznych ramion i generalnie problemem komunikacji maszyn z otoczeniem. Obydwie te dziedziny stały się ostatnio bardzo sobie bliskie i niedługo będziemy oglądali maszyny potrafiące współżyć ze swoim otoczeniem i uczyć się na swoich błędach.

To, czy komputery wytworzą uczucia, jak HAL, jest sprawą zupełnie innego kalibru. Kwestia ta dzieli dzisiaj wielu filozofów, naukowców i ludzi religii. Przyszłe komputery z całą pewnością będą o wiele mądrzejsze, ale czy będą świadome swojej własnej osobowości - jest tematem spornym. Oczywiście jest możliwy scenariusz, w którym tworzymy inteligentne maszyny i patrzymy z przerażeniem, jak grupują się one i wypowiadają nam wojnę, ale jeśli będą działać na Windows 2010, to nie będzie się czym martwić - zawieszą się dużo wcześniej, niż będą nas w stanie postawić pod ścianą.

Opracował Łukasz Nowak

W przyszłość

Wszechobecne komputery

Określenie to oznacza, że zostaniemy całkowicie otoczeni komputerami, łączącymi w domową sieć inteligentne tostery, lodówki z dostępem do Internetu, a nawet mądre buty, przechowujące listę zakupów w podeszwie. Wiele ciekawych informacji o tym pomyśle można znaleźć pod adresem www-3.ibm.com/pvc.

Biometryka

HAL mógł rozpoznawać różnych członków załogi, ale taka technologia jest już dostępna: skaner siatkówki oka na zdjęciu może wyglądać jak wyżymaczka z lat siedemdziesiątych, ale potrafi zidentyfikować ludzi, patrząc im słodko w oczy. Nauka zwana biometryką dostarczy wielu nowych sposobów na powiedzenie komputerowi, kim jesteśmy.

Rozpoznawanie twarzy i gestów

Komputery przyszłości będą w stanie rozpoznawać miny i gesty, poprawiając dokładność sterowania głosem i umożliwiając kontrolę nad pecetem tylko przez machanie rękoma przed ekranem.

Era pecetów

12 *Włóż sobie peceta w spodnie! No, nie tak od razu, ale "noszone" pecety są nieuniknione - inżynierowie lotniczy używają ich do studiowania planów bez konieczności odrywania się od pracy. Zamiast monitora takie komputery posiadają małe wyświetlacze, które sprawiają, że wyglądasz jak bohater rodem ze Star Trek.*

13 *Ten, wyposażony w technologię Bluetooth, ScreenPhone produkcji firmy Ericsson (www.ericsson.com) jest przedsmakiem nadchodzących pecetów. Jako kombinacja telefonu, klienta e-mail i przeglądarki sieciowej, ScreenPhone jest przykładem techno-zabawki, którą będziemy gubić za kanapą w roku 2010.*

14 *Olbrzymie ilości pieniędzy są ładowane w tzw. "inteligentne lodówki" - normalne urządzenia domowe, wzbogacone o technologię PC. To internetowe radio firmy Kerbango (www.kerbango.com) wykorzystuje sieć do połączenia się z jednym z tysiąca nadawców z całego świata.*

15 *W najbliższych latach technologia PC pojawi się dosłownie we wszystkim - również w samochodach. Citroën (www.citroen.com) już opracował wersję systemu Citroën Windows CE, a inni producenci pracują także nad wykorzystującymi DVD systemami rozrywki i pomocy kierowcy.*

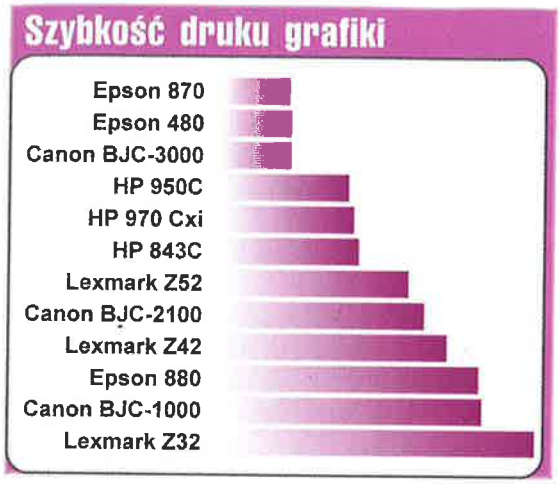
hurtownia
OPROGRAMOWANIA
ARD soft
Poszukujemy odbiorców:
hurtownie, sklepy, księgarnie
wysokie RABATY
dla dealerów
OPTIMUS
IPS COMPUTER GROUP
LEM UCOMP • EMPIK • MULTIMEDIA
CDPROJEKT
MARKSOFT
ALBION
MIRAGE
TopWare INTERACTIVE
WARD
LK AXLON
InsERT
ZiP Soft
YEP MULTIMEDIA
W SPRZEDAŻY PROGRAMY:
księgowe
magazynowe
użytki PC
gry PC
edukacja PC
02-457 Warszawa
ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: ardsoft@onet.pl
ardsoft@ardsoft.com.pl
www.ardsoft.com.pl
tel./fax 022 863 79 56
tel./fax 022 863 22 59

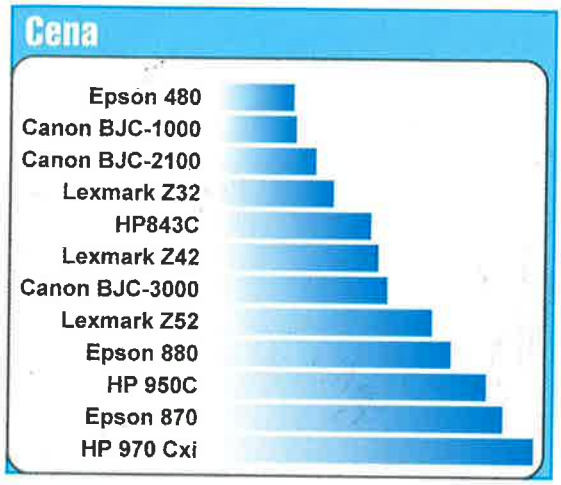
Tęcza barw z kałamarza

Ciemną komnatę rozświetla jedynie kilka świec, zgarbiony skryba mozolnie przenosi za pomocą zaostrzonego pióra krople atramentu na pergamin. Jeśli ręce nie odmówią posłuszeństwa, a oczy pozwolą pracować kilkanaście godzin każdego dnia, to najprawdopodobniej skończy pracę przed terminem... Opat dał mu na przepisanie 6 miesięcy...

Maciej Lewczuk

Taki scenariusz mógłby mieć miejsce kilkaset lat temu... Potem Guttenberg wynalazł druk. Następne pokolenia unowocześniały cały proces, co powodowało obniżenie ceny ksiąg i innych dokumentów. W obecnych czasach każdy może pokusić się o posiadanie minidrukarni we własnym domu, a to za sprawą komputerów i podłączanych do nich drukarek. Urządzenia te wykorzystuje się od kilkudziesięciu lat, lecz pierwsze tego typu konstrukcje korzystające z igieł umieszczonych w głowicy oraz taśm barwiących były - tak jak komputery - dość duże, nieporęczne, wolne i bardzo głośne. Potem pojawiły się drukarki laserowe, których cena przyprawiała o zawrót głowy, lecz oferowana przez nie jakość przewyższała wszystko, co były w stanie zaproponować igłówki. Co prawda, wytwarzały szkodliwy dla człowieka ozon oraz pobierały znaczne ilości energii, lecz jakość brała górę nad rozsądkiem. Szukanie tańszych, wydajniejszych, mniej szkodliwych i energożernych rozwiązań przyczyniło się nie tylko do powstania nowych drukarek igłowych i laserowych, ale także do pojawienia się na rynku urządzeń wykorzystujących kropelki atramentu do tworzenia liter oraz grafik. Jak każde nowe rozwiązanie, również i w



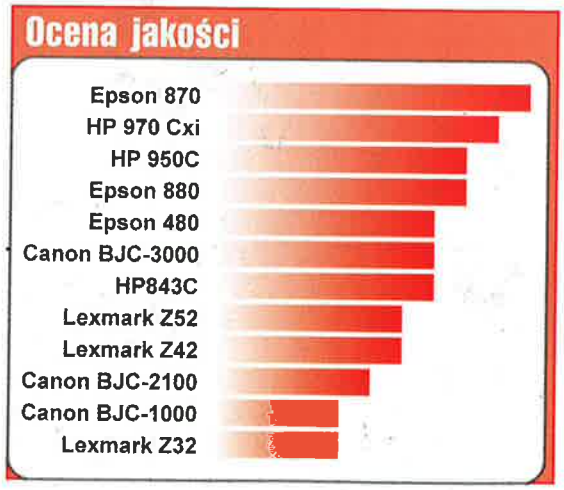


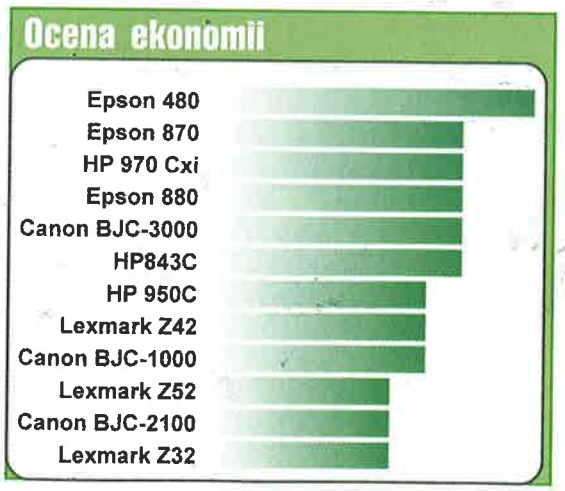
tym przypadku cena pierwszych egzemplarzy nie pozwalała na zakup przeciętnym użytkownikom komputerów. Z czasem jakość druku atramentem zbliżyła się do oferowanej przez urządzenia wykorzystujące laser, a dodatkowo producenci zaoferowali możliwość uzyskania kolorowych elementów tekstu czy rysunków w dokumentach. Co prawda, kolory i rozdzielczość pozostawiała wiele do życzenia, lecz era atramentówek nastała.

Obecne na rynku modele wykorzystują do nanoszenia kropel atramentu na papier dwie technologie: termiczną, którą stosuje większość producentów, oraz piezoelektryczną, promowaną przez firmę Epson. Pierwsza polega na podgrzewaniu kanalika, którym płynie atrament, co powoduje zwiększenie jego objętości, powstanie pęcherzyka gazu i wyrzucenie porcji płynu na nośnik. Technologia piezoelektryczna wykorzystuje elementy odkształcające się pod wpływem przepływającego przez nie prądu; rezultatem tego zjawiska są różnice ciśnienia w dyszach i naniesienie kropli atramentu na podłoże. Wspomniane rozwiązania dość łatwo jest odróżnić, gdyż w przypadku termicznego sposobu tworzenia kropelek stosuje się wymienne kałamarze zintegrowane z głowicą drukującą, choć nie jest to regułą. W drugim przypadku wymienia się jedynie zbiorniki z płynem, gdyż elementy piezoelektryczne są znacznie trwalsze, co zapewniało niższe koszty druku.

Sam sposób powstawania kropel atramentu nie zapewni najlepszej jakości reprodukcji danych znajdujących się na ekranie monitora. Do tego trzeba jeszcze dokładnych mechanizmów pozycjonujących głowicę, przesuwających nośniki, a także... odpowiedniego papieru, folii czy innych materiałów. Oczywiście do większości wydruków wystarczy zwykły papier kserograficzny, lecz w przypadku zdjęć lub na przykład materiałów prezentacyjnych wymagane jest zastosowanie specjalnych nośników.

W obecnych czasach, gdy rozpiętość cen drukarek pozwala praktycznie każdemu potencjalnemu nabywcy na dokonanie rozważnego wyboru. Jako że na rynku znajduje się kilkadziesiąt tego typu produktów, postanowiliśmy przybliżyć nieco parametry i właściwości kilkunastu najpopularniejszych modeli, których cena nie jest wyższa od tysiąca pięciuset złotych. Przetestowaliśmy je wszystkie wykorzystując komputer wyposażony w płytę główną Abit BE6 w wersji 1.2, 128 MB pamięci RAM, dysk twardy IBM UDMA/100 i system operacyjny Windows 98 SE. Drukarki podłączaliśmy dwukierunkowym przewodem do portu LPT1 pracującego w trybie ECP+EPP. Przygotowaliśmy także odpowiednie dokumenty, dzięki którym mogliśmy sprawdzić, jak drukarki poradzą sobie z przeniesieniem ich na papier i w jakim czasie to zrobią. W przypadku tekstu drukowaliśmy stronę zapełnioną czarnym tekstem i drugą, w której zmieniliśmy kolory kilku linijek na czerwony, żółty i niebieski oraz dodaliśmy rysunek dostępny z galerii edytora tekstu. W arkuszu kalkulacyjnym wybraliśmy dostępną z poziomu aplikacji przykładową fakturę, dzięki czemu znalazły się w tym dokumencie elementy tekstowe i graficzne. Do drukowania używaliśmy papieru kserograficznego, skalibrowanych uprzednio drukarek ze sterownikami ustawionymi na standardowe parametry. Test grafiki przewidywał wydruk elementów wektorowych, czyli współśrodkowych prostych ograniczonych okręgami, zdjęć przedstawiających martwą naturę, skórę człowieka i fakturę drewna, czcionek o wielkości od piętnastu do jednego punktu i wzorca kolorów trybu CMYK. Dzięki temu można było sprawdzić jakość odwzorowywania kolorów i rozdzielczość. W tym przypadku jako nośników użyto zwykłego papieru (i tryb pracy drukarki ustalono na standardowy) oraz papieru fotograficznego powlekanego (a sterowniki ustawiono na najlepszą jakość wydruku z włączonymi wszelkimi funkcjami poprawiającymi jakość). Czas drukowania mierzyliśmy od wciśnięcia przycisku OK do momentu, w którym kartka opadała na tackę. Wszelkie wyniki oraz zestawienie parametrów można obejrzeć studiując opisy, tabelkę oraz wykresy. Przyznaliśmy drukarkom dwie oceny, z których pierwsza oznacza jakość oferowaną przez dany model, a druga relacje szybkości, ceny, wyposażenia oraz jakości wydruku. Mamy nadzieję, że nasze wysiłki nie poszły na marne i będziecie w stanie wybrać model odpowiedni do waszych potrzeb i kieszeni. No i że nie będziecie tracić tak cennego czasu na katorżniczą pracę, jaką wykonywał skryba ze wstępu... □





Dystrybutorzy

Hewlett Packard

Hewlett Packard Polska
Hewlett-Packard Polska
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. (022) 608 77 00, fax (022) 608 76 00
www.hp.com.pl

Lexmark

PrintMark Polska
PrintMark Polska sp. z o.o.
ul. Josepha Conrada 51, 31-357 Kraków
tel. (012) 290 14 00, fax (012) 290 14 04
www.lexmark.com.pl

Canon

New Technology Poland
ul. Lelechowska 10, 02-351 Warszawa
tel./fax (022) 822 32 91

ul. Szczepińska 26, 53-655 Wrocław
tel. (071) 373 56 63, fax (071) 373 56 68
www.new-tec.com.pl

Epson

For Ever
ul. Franciszka Kawy 44, 01-496 Warszawa,
tel. (022) 638 33 85, fax (022) 638 97 86
www.for-ever.com.pl

Max Computers s.c.
ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław
tel./fax (071) 326 01 36

Materiały eksploatacyjne do testów dostarczyła firma:

Pro-Fill
51-210 Wrocław
ul. Kopańskiego 16
tel./fax 071/348-10-55

www.toner.com.pl

pro-fill
professional filling systems

Producent Model	 Hewlett Packard Deskjet 843C	 Hewlett Packard Deskjet 950C	 Hewlett Packard Deskjet 970Cxi	 Lexmark Z32	 Lexmark Z42	 Lexmark Z52
Dystrybutor	Hewlett Packard Polska	Hewlett Packard Polska	Hewlett Packard Polska	PrintMark Polska	PrintMark Polska	PrintMark Polska
Internet	www.hp.com www.hp.com.pl	www.hp.com www.hp.com.pl	www.hp.com www.hp.com.pl	www.lexmark.com www.lexmark.com.pl	www.lexmark.com www.lexmark.com.pl	www.lexmark.com www.lexmark.com.pl
Maksymalna rozdzielczość	1200x600dpi	2400x1200dpi	2400x1200dpi	1200x1200dpi	2400x1200dpi	2400x1200dpi
Technologia druku	termiczna	termiczna	termiczna	termiczna	termiczna	termiczna
Waga	5,66 kg	5,94 kg	6,65 kg	2,48 kg	2,65 kg	4,7 kg
Podłączenie LPT/USB	tak/tak	tak/tak	tak/tak	tak/tak	tak/tak	tak/tak
Inne	brak	brak	moduł do druku dwustronnego	brak	brak	brak
Sterowniki Windows 3.1/9X/NT/Macintosh	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak
Dodatkowe oprogramowanie	brak	brak	brak	Photo Gallery 2	Photo Gallery 2	Photo Gallery 2
Instrukcja obsługi	polska, papierowa	polska, papierowa	polska, papierowa	polska, na CD	polska, na CD	polska, na CD
Szybkość druku:						
czarnego tekstu	0:44	0:34	0:29	0:37	0:18	0:17
kolorowego tekstu z clip-artem	1:03	1:00	0:51	1:42	1:09	1:00
arkusza kalkulacyjnego	0:39	0:36	0:35	0:32	0:19	0:18
grafiki w standardowej jakości	1:20	1:14	1:17	3:00	2:10	1:48
grafiki w najlepszej jakości	5:13	4:07	4:10	5:25	6:42	6:45
Ocena jakości	7	8	9	4	6	6
Ocena ekonomii	7	6	7	5	6	5
Cena	659 zł	1149 zł	1349 zł	499 zł	692 zł	919 zł

Producent Model	 Canon BJC-1000	 Canon BJC-2100	 Canon BJC-3000	 Epson Stylus Color 480	 Epson Stylus Photo 870	 Epson Stylus Color 880
Dystrybutor	New Technology Polska	New Technology Polska	New Technology Polska	For Ever	For Ever	Max Computers
Internet	www.canon.com.pl www.new-tec.com.pl	www.canon.com.pl www.new-tec.com.pl	www.canon.com.pl www.new-tec.com.pl	www.epson.com www.for-ever.com.pl	www.epson.com www.for-ever.com.pl	www.epson.com
Maksymalna rozdzielczość	720x360dpi	720x360dpi	1440x720dpi	720x720dpi	2880x720dpi	2880x720dpi
Technologia druku	termiczna	termiczna	termiczna	piezoelektryczna	piezoelektryczna	piezoelektryczna
Waga	2,5 kg	2,5 kg	3,7 kg	3 kg	5,6 kg	5,6 kg
Podłączenie LPT/USB	tak/nie	tak/tak	tak/tak	tak/nie	tak/tak	tak/tak
Inne	brak	brak	brak	brak	brak	brak
Sterowniki Windows 3.1/9X/NT/Macintosh	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak	tak/tak/tak/tak
Dodatkowe oprogramowanie	brak	brak	brak	brak	High Quality Images Photo Reproduction Lab	High Quality Images
Instrukcja obsługi	polska, na CD	polska, na CD	polska, na CD	polska, na CD	polska, papierowa	polska, papierowa
Szybkość druku:						
czarnego tekstu	3:15	0:38	2:47	0:50	0:45	0:19
kolorowego tekstu z clip-artem	3:16	1:45	2:38	2:00	0:45	0:39
arkusza kalkulacyjnego	3:05	0:50	0:34	0:49	0:40	0:22
grafiki w standardowej jakości	2:30	1:57	0:41	0:41	0:40	2:28
grafiki w najlepszej jakości	4:30	4:57	7:40	7:40	6:45	12:46
Ocena jakości	4	5	7	7	10	8
Ocena ekonomii	6	5	7	9	7	7
Cena	340 zł	425 zł	730 zł	329 zł	1219 zł	999 zł

POWIEDZ,
POWIEDZ TO
JESZCZE
RAZ,
MISIU
LIFE IS MORE!
TRUST
US
TORNADO 2000 S.A.
Tornado 2000 S.A. ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa T (22) 868-80-01 F (22) 868-80-19
I www.tornado.com.pl E tornado@tornado.com.pl
Trust
TRUST.COM

Jakość 9 Ekonomia 7

HP DeskJet 970Cxi

Plusy
- bardzo cicha praca
- wysoka jakość druku
- dołączony moduł do druku dwustronnego

Minusy
- cena

Dostarczył:
Hewlett-Packard Polska

Internet:
www.hp.com.pl

Cena:
1349 zł

Ten model Hewletta Packarda jest konstrukcją, która przenosi atrament na nośniki wykorzystując technologię termiczną drop-on-demand. Mechanizm przesuwu papieru oraz głowicy z kałamarzami został poprawiony. Zastosowano także (w sterownikach) nowoczesną technologię poprawy druku HP PhotoREt III, pozwalającą na uzyskanie bardzo dobrej jakości wydruku. Dzięki niej rozdzielczość drukarki zostaje teoretycznie podwojona. Dodatkowym atutem mechanizmów jest ich bardzo cicha praca, co nie jest bez znaczenia szczególnie dla osób pracujących w domu lub ceniących sobie komfort pracy w biurze. W zestawie znajduje się także moduł, montowany w tylnej części drukarki, którego zadaniem jest odwracanie kartki w celu zadrukowania jej drugiej strony. Jest to bardzo wygodne rozwiązanie, gdyż nie tylko pozwala na zaoszczędzenie czasu, ale także eliminuje możliwość pomyłki przy układaniu kartek do druku na drugiej stronie. Dane można przekazywać drukarce poprzez porty LPT i USB, co pozwala na współpracę nie tylko z komputerami klasy PC, ale także z Macintoshami.

Programy obsługi komunikują się z użytkownikiem w języku polskim, co ułatwia pracę mało zaawansowanym użytkownikom - odnalezienie potrzebnych parametrów oraz rozwiązywanie problemów stają się naprawdę łatwe. Dość duża liczba opcji pozwala na dopasowanie jakości i szybkości druku do preferencji użytkownika. Jeśli liczy się czas, można pominąć optymalizację grafiki oraz wybrać mniejszą rozdzielczość, natomiast w przypadku druku zdjęć można włączyć wszelkie możliwe opcje polepszające jakość. Dodatkowym atutem jest automatyczna kalibracja wykorzystująca technologię opracowaną na potrzeby profesjonalnych drukarek oraz ploterów.

HP 970Cxi bardzo dobrze odwzorowuje barwy, a najlepiej było to widoczne przy drukowaniu zdjęcia zawierającego obraz ciała człowieka. Kolor był praktycznie identyczny z oryginałem, pozbawiony różowego odcienia, który został określony przez jednego z naszych DTP-owców jako "poparzenie". Tak doskonałe odwzorowanie kolorów stawia ten model na czele rankingu jakościowego. Cena urządzenia jest jedną z najwyższych w zestawieniu, dlatego w kategorii Ekonomia nie mogliśmy przyznać równie wysokiej noty. Jest to konstrukcja polecana raczej do obsługi niewielkiej firmy niż do pracy w domu, lecz jeśli nie zwraca się uwagi na koszty, to... □

Epson Stylus Photo 870

Jakość 10 Ekonomia 7

Plusy
- doskonałe wydruki fotografii i rysunków
- szybka i cicha praca

Minusy
- mała pojemność kałamarzy
- brak polskiej wersji sterowników

Dostarczył:
For Ever

Internet:
www.epson.com
www.for-ever.com.pl

Cena:
1219 zł

To jedyny model drukarki w niniejszym zestawieniu przeznaczony do tworzenia wydruków o fotograficznej jakości. Jest to możliwe, ponieważ do głowicy podłącza się kałamarz z czarnym atramentem oraz pojemnik zawierający tusze w pięciu kolorach, z których trzy to standardowe barwy wykorzystywane w innych modelach Epsona i dwa pośrednie, pozwalające na dokładniejsze reprodukowanie półtonów. Wydruki uzyskiwane na zwykłym papierze i na powlekanym fotograficznym charakteryzują się wysoką jakością. W tym drugim przypadku na zdjęciach praktycznie nie widać punktów, z których składa się obraz, co daje tej konstrukcji najwyższą ocenę pod względem jakości. Niewielkie rozmiary pojemników z atramentem wpływają na dość wysoki koszt jednostkowy wydruku tak tekstu, jak i zdjęć. Do drukarki producent dołączył dwie dodatkowe płytki, zawierające wysokiej jakości zdjęcia oraz program pozwalający zarządzać obrazkami znajdującymi się na dysku twardym i krążkach. Umożliwia to dodawanie napisów i wydruk. Sterowniki są bardzo rozbudowane i zawierają funkcje, które nie pojawiały się w ich wcześniejszych wersjach. Na głównym ekranie można wybrać tryb pracy, czyli automatyczne dopasowywanie jakości, tryb fotograficzny oraz tryb użytkownika. W trybie automatycznym dostępny jest suwak, pozwalający wybrać jakość lub prędkość, oraz wskaźniki poziomu tuszu w zbiornikach. W fotograficznym można zaznaczyć korekcję dla zdjęć wykonanych aparatem cyfrowym oraz jeden z pięciu poziomów dopasowywania: standard, ludzie, natura, zmiękczenie ostrości oraz sepia. W ustawieniach użytkownika dobieramy rozdzielczość, tryb szybkiego druku, odbicie horyzontalne, poprawę drukowania detali oraz ręczne lub automatyczne dopasowywanie kolorów. Zakładka "Paper" umożliwia dobór papieru, wielkości i rodzaju, ustawienie portretowe lub pejzażowe oraz kolejności. "Layout" pozwala na powiększanie i zmniejszanie drukowanego dokumentu, a także możliwość drukowania plakatów, co jest dość ciekawą opcją. "Utility" to zestaw procedur czyszczących głowice i drukujących strony próbne pozwalające na sprawdzenie, czy głowice nie są zapchane. Dane przesyłane są do drukarki poprzez przewody podłączane do portu LPT lub USB, a sterowniki zapewniają współpracę z pecetami oraz Macintoshami. □

Canon BJC-3000

Jakość 7 Ekonomia 7

Plusy
- osobne pojemniki dla każdego koloru
- wymienna głowica

Minusy
- głośna praca mechanizmów

Dostarczył:
New Technology Poland

Internet:
www.canon.com.pl
www.new-tec.com.pl

Cena:
730 zł

Najdroższy z modeli Canona, BJC-3000, jest przykładem na poważne potraktowanie sugestii i życzeń użytkowników. Każdy posiadacz drukarki atramentowej na pewno mełł przekleństwa, gdy musiał wydrukować kilka dokumentów zawierających duże elementy w jednym z kolorów znajdujących się w kałamarzu i w pewnym momencie kończył się atrament o tej barwie. W takim przypadku trzeba wymienić cały pojemnik, nawet wtedy, gdy reszta komór z atramentami o innych kolorach jest pełna. Jest to z pewnością mało ekonomiczne.

W modelu 3000 każdy kolor atramentu umieszczono w osobnym, wymiennym pojemniku, co pozwoli na zaoszczędzenie funduszy przy ewentualnej wymianie kałamarzy. Drukarkę charakteryzuje bardzo dobra jakość druku fotografii na specjalnym papierze, co stawia ten model dość wysoko w zestawieniu. Jednak ta sama grafika przeniesiona na arkusz zwykłego papieru kserograficznego przy standardowych ustawieniach sterownika nie jest już tak dobra. Użytkownik może zamontować także głowicę z atramentami do druku fotograficznego, co pozwala uzyskać doskonalsze odwzorowanie barw oraz przejść tonalnych, jednak nie znajdują się one w standardowym zestawie.

Sterowniki pozwalają dopasować parametry wydruku do istniejących w danej chwili preferencji użytkownika. Do wyboru jest tryb wydruku (od próbnego, poprzez DTP i fotograficzny, aż do superfoto), kaseta z atramentami (czarny, kolorowy, foto) i typ nośnika (zwykły papier, folia, folia negatywowa, koperta, papier wysokiej rozdzielczości, nadruk na koszulkę, folia o wysokim połysku, błyszczące papiery fotograficzne). W opcjach zaawansowanych można włączyć optymalizację obrazu i fotografii, symulację półcieni, efekty specjalne (symulacja rysunku oraz efekty monochromatyczne), a także ręczne dopasowywanie kolorów. Można także wybrać rodzaj tak zwanego stempla oraz tła, czyli znaku wodnego. Niezastąpione bywają także opcje serwisowe, czyli czyszczenie głowic oraz podajnika papieru, jak również wyrównywanie głowicy drukującej, czyli jej kalibracja. Co ciekawe, możliwe jest programowe wyłącznie zasilania drukarki, co ma niebagatelne znaczenie dla oszczędzania poboru mocy.

Także ten model nie ustrzegł się jednak pewnych mankamentów, a są nimi przede wszystkim głośna praca mechanizmów oraz drgania urządzenia przy poruszaniu się karetki z głowicą drukującą. Tak jak w poprzednich, tak i w tym przypadku dostarczono spolszczone sterowniki oraz instrukcję obsługi, a także pojemnik na pojemniki z atramentem. □

Lexmark Z52

Jakość 6 Ekonomia 5

Plusy
- zaawansowana kalibracja mechanizmu
- maksymalna rozdzielczość 2400 x 1200 dpi

Minusy
- problemy z jakością kolorów

Dostarczył:
PrintMark Polska

Internet:
www.lexmark.com.pl

Cena:
919 zł

Najmocniejszy w zestawie model Lexmarka oferuje najwyższą jakość druku, a to za sprawą doskonałej konstrukcji oraz świetnych sterowników, dzięki którym, według zapewnień producenta, rozdzielczość wynosi 2400 x 1200 punktów na cal. Produkty francuskiej firmy mają przez to drukować fotograficznej jakości obrazy, co wprawdzie znajduje potwierdzenie w rzeczywistości, ale jedynie do pewnego stopnia. Jakość odwzorowywanych kolorów pozostawia trochę do życzenia, gdyż na wydruku np. ciała ludzkiego kolory są zbyt mocno nasycone czerwienią. Także wydruk współśrodkowych prostych nie pozwala zbyt dobrze ocenić urządzenia, ponieważ na środku wydruku pojawia się czerwone przebarwienie, które nie powinno występować przy zastosowaniu czarnego atramentu. Sterowniki komunikują się z użytkownikiem w naszym ojczystym języku, dzięki temu obsługa zaawansowanych opcji pozwala na wybór parametrów nawet przez mało doświadczonych użytkowników. Instrukcja obsługi jest dostarczana w formie elektronicznej i, nagrana w formacie Acrobat Reader, jest dostępna z krążka CD. Na drugiej płytce umieszczona jest aplikacja zawierająca reprodukcje słynnych obrazów, które znajdują się w najsłynniejszych muzeach całej Europy. Są pogrupowane w kilka kategorii tematycznych, co pozwala łatwiej przeglądać zawartość katalogu i wybrać dowolną pozycję do wydrukowania. Sterowniki oraz uniwersalne podłączenie poprzez porty LPT i USB zapewniają możliwość użytkowania praktycznie z każdym komputerem dostępnym na rynku, także z produktami firmy Macintosh. Względnie krótki czas oczekiwania na uzyskanie wydruków plasuje model Z52 w czołówce, jeśli chodzi o szybkość. Niestety jest to okupione dość dużym poziomem hałasu, jaki generują mechanizmy urządzenia. Złącza komunikacyjne oraz gniazdo wtyczki zasilacza zostały umieszczone pod klapką, co wpływa pozytywnie na estetykę urządzenia. Obudowa wykonana jest z tworzywa, które niestety trudno doczyścić chociażby po przypadkowym zachlapaniu przy wymianie tuszu. Drukarka posiada dość zaawansowaną procedurę kalibracji mechanizmów, podczas której dopasowuje się ją do pracy w trybach szybkim oraz wysokiej jakości. Pomimo to na wydrukach widoczne są przejścia głowicy, dodatkowo obniżające ocenę jakości. Podajnik na sto kartek może także pomieścić dziesięć kopert, a odbiornik przewidziano na pięćdziesiąt arkuszy papieru. □

Jakość 4 Ekonomia 6

Canon BJC-1000

Jedną z tańszych drukarek jest Canon BJC-1000, przeznaczona dla osób potrzebujących urządzenia przenoszącego na papier tekst oraz grafikę, a nie wymagających ani rewelacyjnej jakości, ani szybkości. Konstrukcja ta korzysta z pojedynczego kałamarza zawierającego trzy kolory atramentu, które wykorzystuje się także do tworzenia elementów czarnych. Jest to niezbyt szczęśliwy sposób, ponieważ zwykły papier dość mocno nasiąka i odkształca się, szczególnie przy zdjęciach i rysunkach. Przy zastosowaniu papieru fotograficznego jakość grafik i tekstu jest już bardzo dobra, a to za sprawą powlekanej powierzchni, która nie pozwala atramentowi wsiąknąć w papier. Programy obsługi komunikują się z użytkownikiem w języku polskim. Obniżenie kosztów wiąże się niestety z pogorszeniem jakości, ale także ze zwiększonym poziomem hałasu wywoływanego przez mechanizmy. Dane można przesyłać do drukarki jedynie za pomocą przewodu podłączanego do portu LPT1. □

Plusy
- niewielkie gabaryty
- sterowniki w języku polskim

Minusy
- czarny kolor składany jest z trzech kolorów (CMY)
- głośna praca mechanizmów

Dostarczył: New Technology Poland

Internet: www.canon.com.pl www.new-tec.com.pl

Cena: 340 zł

Jakość 5 Ekonomia 5

Canon BJC-2100

Plusy
- pojemnik do przechowywania kałamarzy
- wymienna głowica i pojemniki z atramentem

Minusy
- głośna praca mechanizmów

Dostarczył: New Technology Poland

Internet: www.canon.com.pl www.new-tec.com.pl

Cena: 425 zł

Drukarka ta jest ciekawym przykładem nowoczesnej myśli technicznej, gdyż wykorzystano w niej wymienną głowicę. Nie jest to może rewelacja, ale weźmy pod uwagę fakt, że można wymieniać także dwa kałamarze. Dodatkowo dane można przesyłać poprzez porty LPT1 i USB, co pozwala na zastosowanie drukarki przy różnych komputerach. Na płytce oprócz sterowników znajdziemy animowany samouczek oraz instrukcję obsługi, oczywiście w języku polskim. Jakość druku jest w tym przypadku wyższa niż w tańszym modelu, a to za sprawą osobnego zasobnika z czarnym tuszem (choć przy reprodukowaniu grafiki ujawniły się niedokładności mechanizmu). Pomimo kalibracji widoczne są przejścia głowicy, a jakość uzyskana przy zwykłym papierze także pozostawiała trochę do życzenia, gdyż atrament mocno wsiąka w papier i powoduje postrzępienie krawędzi detali. Małe gabaryty nie pozwalają na wyciszenie pracy mechanizmów, co obniża komfort pracy. □

Jakość 7 Ekonomia 7

HP DeskJet 843C

Najtańsza konstrukcja firmy Hewlett Packard w niniejszym zestawieniu to model DeskJet 843C, który można podłączyć do komputera poprzez złącze równoległe LPT lub port USB. Dwie głowice zintegrowane ze zbiornikami atramentu umieszcza się w specjalnej karetce, która przesuwa się wzdłuż prowadnicy. Element ten wprowadza urządzenie podczas druku w dość duże drgania. Także sam mechanizm podający papier oraz przesuwający głowice jest dość głośny, co przy dłuższej pracy może dekoncentrować użytkownika. Duże kałamarze umożliwiają wydruk dość dużej liczby kartek bez konieczności uzupełniania atramentu.

Jakość druku tekstu pozostawia trochę do życzenia, gdyż litery są nieco postrzępione na krawędziach. Jeśli chodzi o grafikę, to przy użyciu jako nośnika zarówno papieru kserograficznego (standardowe parametry), jak i fotograficznego błyszczącego (maksymalna jakość) uzyskane rezultaty są dość dobre. Drukarka posiada możliwość podłączenia modułu do druku dwustronnego oraz przesyłania danych poprzez port USB komputera, co pozwala na jej użytkowanie z maszynami typu iMac. □

Plusy
- świetna jakość (odwzorowanie barw)
- szybki wydruk grafiki z maksymalną jakością

Minusy
- głośna praca mechanizmów
- wolny wydruk grafiki

Dostarczył: Hewlett Packard Polska

Internet: www.hp.com.pl

Cena: 659 zł

Jakość 8 Ekonomia 6

HP DeskJet 950C

Plusy
- bardzo cicha praca
- wysoka szybkość druku

Minusy
- cena

Dostarczył: Hewlett Packard Polska

Internet: www.hp.com.pl

Cena: 1149 zł

Drukarka pozwala na uzyskanie świetnych wydruków zarówno grafiki, jak i tekstu na zwykłym papierze oraz innych nośnikach. Co prawda są one nieco gorsze niż w przypadku modelu 970Cxi, jeśli chodzi o odwzorowanie barw, lecz i tak w tej kategorii urządzenie zajmuje jedno z czołowych miejsc. Relatywnie duża szybkość druku oraz niski poziom głośności pozwalają na stosowanie jej w biurze oraz w domu, gdyż nawet w nocy nie powinna przeszkadzać domownikom. Polska wersja sterowników pozwala na dość dobre dopasowanie jakości wydruku do potrzeb użytkownika, a także na rozwiązanie problemów pojawiających się w trakcie użytkowania drukarki. Możliwość korzystania z portów LPT i USB sprawia, że konstrukcja ta jest uniwersalna, a dołączone sterowniki do systemów PC i Mac zapewniają możliwość pracy w obydwu standardach. Do określenia ilości atramentu w zbiornikach nie jest potrzebny program obsługi, gdyż po otwarciu klapki głowica ustawia się pod rysunkiem oznaczającym w przybliżeniu ich zawartość. □

GRAMY...

PLAY

GRUPA ITI HOLDINGS

Są gry, w które jeszcze nie grałeś.
Są gry, o których nawet nie śniłeś.
Wszystkie znajdziesz w naszym serwisie!

WWW.TENBIT.PL

Jakość 7 Ekonomia 9

Epson Stylus Color 480

Zastosowanie w modelu 480 głowicy zawierającej takie same zestawy kolorów, jak w przypadku droższych drukarek, pozwala na uzyskanie zadziwiająco dobrych wydruków zdjęć i grafiki zarówno na zwykłym, jak i na powlekanym fotograficznym papierze. Sterowniki umożliwiają wykorzystanie bardzo wielu opcji, dzięki czemu można dopasować jakość oraz kolory praktycznie do każdego rodzaju danych oraz nośnika (między innymi folii, kopert, zwykłego, kserograficznego papieru oraz papieru do druku fotografii). Na dodatkowym krążku umieszczono instrukcję obsługi w języku polskim, która bardzo dokładnie omawia wszelkie aspekty pracy z drukarką oraz problemy, które mogą wystąpić podczas użytkowania. Drukarka nie posiada przycisków sterujących, gdyż ich funkcję przejęło oprogramowanie. Najtańszy z modeli Epsona nie zachwycił mnie wyglądem przypominającym nieco pudełko na chleb. Brak przycisków sterujących i portu USB także jest swego rodzaju mankamentem, ale są to chyba jedyne wady tego urządzenia. □

Plusy
- zadziwiająca jakość wydruku zdjęć
- sterowanie z poziomu oprogramowania

Minusy
- głośna praca mechanizmów
- niezbyt "piękny" wygląd

Dostarczył:
For Ever

Internet:
www.epson.com
www.for-ever.com.pl

Cena:
329 zł

Epson Stylus Color 880

Jakość 8 Ekonomia 7

Plusy
- doskonała instrukcja obsługi
- duże możliwości konfiguracji

Minusy
- skomplikowane sterowniki
- wolny wydruk grafiki

Dostarczył:
Max Computers

Internet:
www.epson.com

Cena:
999 zł

Drukarka ta wykorzystuje do tworzenia kropel atramentu technologię piezoelektryczną, która zapewnia otrzymanie najmniejszych punktów na powierzchni nośnika. Dołączone do drukarki sterowniki nie występują w polskiej wersji językowej, co może sprawić początkującym użytkownikom nieco problemów, zważywszy na możliwość ustawienia dość wielu opcji. Jakość wydruków jest bardzo wysoka, lecz kolory są nieco za mocne. Drukarkę podłączamy do komputera poprzez port LPT1 lub USB. Oprócz sterowników producent dołączył krążek Corel Custom Photo zawierający aplikację i przykładowe pliki graficzne, które można wykorzystać do tworzenia różnych dokumentów. Drukarka zaopatrzona jest również w 250-stronicową instrukcję obsługi w języku polskim, dzięki której można poznać wszelkie aspekty druku za pomocą tego urządzenia. Mankamentem tej konstrukcji są kałamarze o małej pojemności, co powoduje, że koszty wydruku będą ciut wyższe niż u konkurencji. □

Jakość 4 Ekonomia 5

Lexmark Z32

Francuski producent odświeżył całą gamę drukarek, nadając im nowy, choć mimo wszystko nawiązujący do linii promowanej od lat, wygląd. Jedną z cech urządzeń marki Lexmark była zawsze ich bardzo mała waga, a to dzięki zastosowaniu w konstrukcji głównie plastiku. Zabieg ten pozwolił na zmniejszenie kosztów produkcji i, co za tym idzie, ceny drukarek. Z32 korzysta z dwóch kałamarzy: jednego zawierającego czarny atrament oraz drugiego, składającego się z trzech komór wypełnionych kolorowym tuszem. Istnieje także możliwość zastosowanie cartridge'a Photo, pozwalającego na lepsze odwzorowanie kolorów na drukowanych zdjęciach. Sterowniki i instrukcja są w języku polskim, lecz podręcznik jest umieszczony na płytce w formacie Acrobat Reader. Na dodatkowym krążku znajduje się program Print Gallery 2. Mechanizmy drukarki są dość głośne, co wydatnie zmniejsza komfort pracy. Wydruki grafiki ujawniły niedokładności w przejściach głowicy i niższą rozdzielczość urządzenia. □

Plusy
- oprogramowanie w języku polskim
- bardzo niewielki górny margines

Minusy
- niedokładności w druku grafiki

Dostarczył:
Printmark Polska

Internet:
www.lexmark.com.pl

Cena:
499 zł

Lexmark Z42

Jakość 6 Ekonomia 6

Plusy
- zaawansowana kalibracja mechanizmu
- maksymalna rozdzielczość 2400 x 1200 dpi

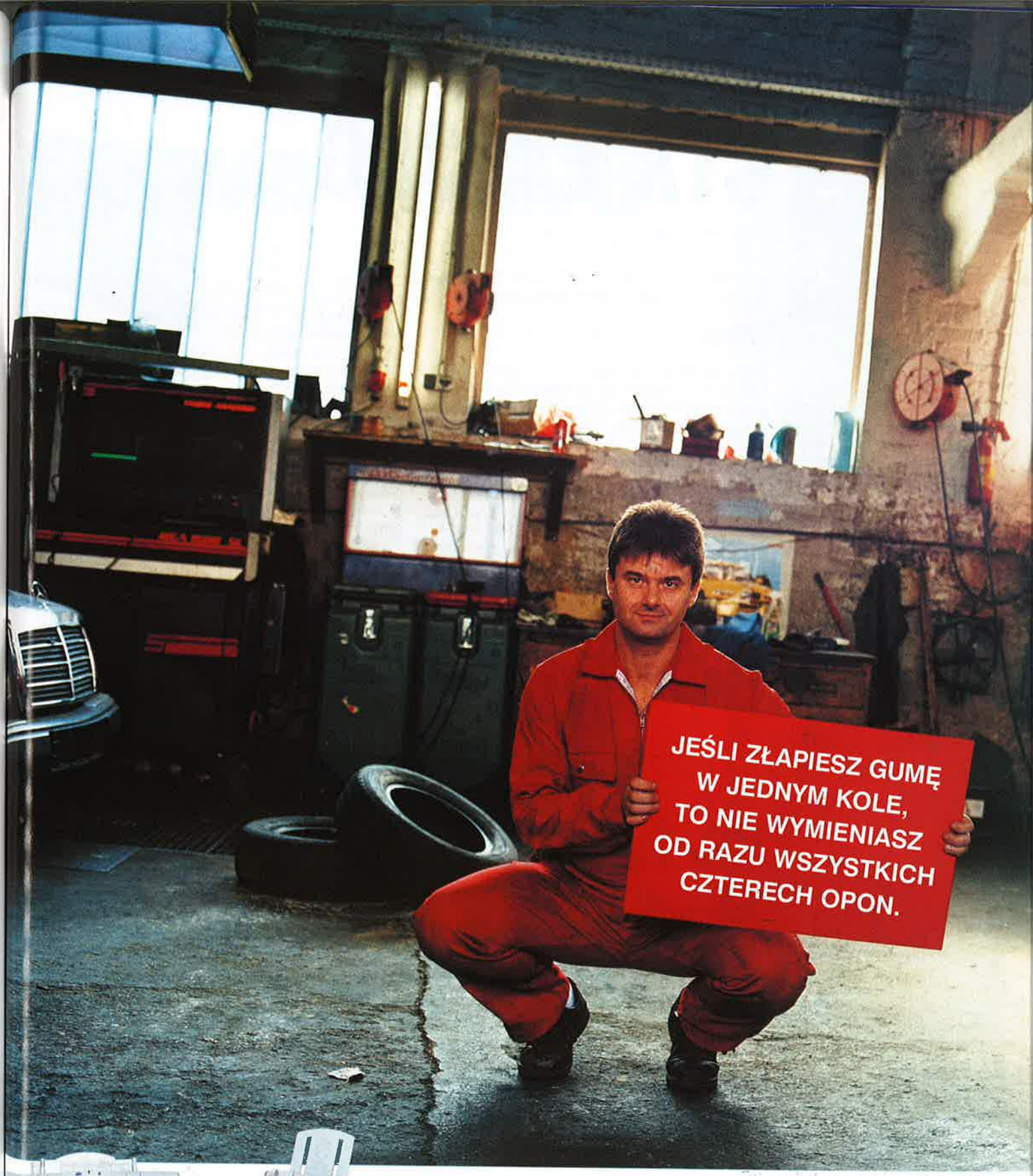
Minusy
- drobne problemy z jakością kolorów

Dostarczył:
PrintMark Polska

Internet:
www.lexmark.com.pl

Cena:
692 zł

Druga z testowanych drukarek Lexmarka to model Z42, przeznaczony dla bardziej wymagających użytkowników. Wyższa cena urządzenia ma swoje odzwierciedlenie w podniesieniu jakości i szybkości druku, a to dzięki wykorzystaniu lepszych podzespołów. Zastosowanie nowocześniejszych sterowników pozwala na uzyskanie wyższej rozdzielczości, co przyczynia się do polepszenia efektów drukowania. Dodatkowym atutem tego modelu jest obniżony w stosunku do poprzedniczki poziom hałasu, znacznie podnoszący komfort pracy. Sterowniki w języku polskim umieszczono na krążku CD, na którym znajduje się również polska instrukcja obsługi. Druga płytka zawiera Print Gallery 2. Aplikacja ta jest zbiorem zdjęć bardziej znanych obrazów wystawianych w słynnych muzeach europejskich. Dane przesyła się do drukarki poprzez port USB lub standardowy LPT. □



BJC 3000

BJC 6200

Oszczędzaj, kupując oddzielne pojemniki z kolorowym atramentem. Nowe drukarki atramentowe BJC 3000 i BJC 6200 firmy Canon pozwalają na wymianę tylko tego pojemnika z kolorowym atramentem, który jest pusty. Canon to pierwszy producent drukarek biurowych, oferujący w oddzielnych pojemnikach nie tylko atrament w kolorze czarnym (Black), ale także w błękitnym (Cyan), purpurowym (Magenta) i żółtym (Yellow).

W ten sposób oszczędzasz pieniądze i chronisz środowisko. To jest właśnie oferta, z którą możesz od nas wyjechać.

Produkty firmy Canon dostępne są w hipermarketach oraz najlepszych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

Canon

Imaging across networks

INGLE INK

YSTRYBUTORZY:
BC Data Sp. z o.o., www.abcdata.com.pl, tel.: (22) 676 09 00; **Computer 2000 Polska Sp. z o.o.**, www.c2000.com.pl, tel.: (22) 547 92 00; **New Technology Poland Sp. z o.o.**, ww.new-tec.com.pl, tel.: (22) 668 58 57; **River System Sp. z o.o.**, www.river.pl, tel.: (12) 638 66 55.

www.canon.com.pl

Nowości sprzętowe

Nowe cyfraki HP

Firma Hewlett Packard zaprezentowała nowe aparaty cyfrowe HP PhotoSmart C912 i HP PhotoSmart C618. Aparat cyfrowy PhotoSmart C912, zaprojektowany dla entuzjastów fotografii, zapewnia możliwości kontroli, sprawność i elastyczność typowe dla tradycyjnych lustrzanek z jednym obiektywem. Aparat cyfrowy PhotoSmart C618 to idealne rozwiązanie dla doświadczonych fotografów i zaawansowanych użytkowników komputerów osobistych, umożliwia on bowiem zarówno pracę automatyczną, jak i regulację ręczną.

Oba aparaty wykorzystują nową technologię przetwarzania obrazów HP, dzięki której wewnątrz aparatu powstaje "prywatna pracownia fotograficzna". Technologia przetwarzania obrazów opracowana przez HP polega na optymalizowaniu każdego zdjęcia poprzez dokonywanie automatycznych korekt w przypadku trudnych warunków oświetleniowych. Dzięki temu można uchwycić większą liczbę szczegółów w miejscach najjaśniejszych i w cieniach oraz zapewnić właściwy poziom kontrastu i reprodukcję barw.

Konstrukcja aparatu cyfrowego HP PhotoSmart C912 opiera się na technologii przetwarzania obrazów HP. Zapisuje on zdjęcia o rozmiarach 2,24 miliona pikseli w 36-bitowej głębi koloru, zapewniając wyrazistość obrazu, która pozwala mu konkurować z kosztownymi aparatami rejestrującymi 3,2 miliona pikseli. Obraz jest przekazywany przez profesjonalny układ CCD (Charged Couple Device) o przekątnej 2/3 cala. Aparat został wyposażony w precyzyjny obiektyw Pentax ze zmienną ogniskową (3x) i umożliwia bezprzewodowe drukowanie dzięki technologii przesyłania danych w podczerwieni HP JetSend. Rezultatem tego jest wyjątkowa jakość szczegółów na wydrukach formatu A4.

Aparat cyfrowy PhotoSmart C912 został zaprojektowany tak, aby przypominał w obsłudze lustrzankę z jednym obiektywem. Jest on wyposażony w 6-centymetrowy, odchylany, kolorowy wyświetlacz LCD, umożliwiający łatwiejsze kadrowanie trudnych ujęć. Aparat zapewnia możliwości typowe dla lustrzanek, w tym ręczne ustawianie ostrości, ekspozycji, barw oraz lampy błyskowej.

Aparat cyfrowy PhotoSmart C618 również wykorzystuje technologię przetwarzania obrazów HP. Rozdzielczość 2,1 miliona pikseli pozwala uzyskać znakomitą jakość wydruków o rozmiarach 20 x 25cm. Wydajny aparat cyfrowy PhotoSmart C618, podobnie jak PhotoSmart C912, jest wyposażony w precyzyjny obiektyw Pentax z trzykrotnym zoomem optycznym oraz umożliwia druk bezprzewodowy przy wykorzystaniu technologii przesyłania danych w podczerwieni HP JetSend.

www.hp.com.pl

Dwadzieścia cali obrazu

CTX EX1300

Coraz większe rozdzielczości wymagają niestety coraz większej przestrzeni, na której będą wyświetlane. Jeśli ktoś uważa inaczej, to chciałbym zobaczyć delikwenta, który pogrywa w 1600 x 1200 na piętnastu calach...

Wielki jak góra, doskonały jak Apollo - szkoda, że tyle kosztuje.

techNICK

Na dodatek, jeśli ktoś zajmuje się grafiką, składa strony WWW, pracuje w agencji reklamowej lub para się projektowaniem CAD/CAM, to na pewno powinien zainteresować się urządzeniem, które opisuję.

CTX EX1300 jest monitorem dla profesjonalistów w pełnym tego słowa znaczeniu. Jest wyposażony w dwudziestojednocalowy kineskop sferoidalny, którego przekątna obszaru roboczego wynosi 20 cali. Jest to naprawdę sporo miejsca, gdyż praktycznie bez problemów mieści obok siebie "dwie kartki A4". Dzięki temu można doskonale kontrolować pracę nad ich edycją. Obrazowi prawie nic nie można zarzucić, gdyż większość niedociągnięć jesteśmy w stanie wyregulować za pomocą dostępnych opcji w menu ekranowym. Po bardzo dokładnych oględzinach znalazłem jednak coś, do czego mogę się przyczepić, a mianowicie delikatną nieostrość w lewym dolnym rogu. Jak przystało na produkt dla profesjonalistów, to oprócz piętnastopinowego gniazda służącego do połączenia monitora z kartą graficzną jest jeszcze pięć konektorów BNC. Dodatkowo producent zapewnił możliwość skorzystania z wbudowanego huba USB, dzięki któremu rozbudowa systemu o kolejne akcesoria staje się dużo łatwiejsza. Konstrukcja ta spełnia wyśrubowane normy dotyczące ergonomii pracy oraz emisji szkodliwego promieniowania. Po tygodniu pracy z tym urządzeniem, z bólem serca wróciłem do pracy z wysłużoną siedemnastką.

Jeśli dysponujesz, czytelniku, grubym portfelem i potrzebujesz wysokiej klasy monitora do pracy, no i do zabawy też, to CTX EX1300 jest prawie idealnym rozwiązaniem. □

INFO • INFO • INFO • INFO

CTX EX1300

Dane techniczne:
Przekątna kineskopu: 21 cali
Obraz wyświetlany: 20 cali
Maks. rozdzielczość: 1800x1440
Odświeżanie poziome: 30-115KHz
Odświeżanie pionowe: 50-160Hz
Wielkość plamki: 0.26mm

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32
51-416 Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00
faks (0 71) 324-05-28

Plusy
- doskonały obraz
- wbudowany 4-portowy hub USB

Minusy
- mikroskopijna nieostrość w lewym dolnym rogu
- wysoka cena

Internet:
http://www.ab.com.pl, www.ctx.pl

Cena:
5920 zł

Uniwersalna do bólu

PS Twin Turbo Wheel Deluxe

Czy grając w symulatory jazdy samochodem za pomocą klawiatury nie mieliście trudności z prowadzeniem pojazdu, brakiem możliwości dokładnego skręcania, przyspieszania czy delikatnego hamowania? Jeśli tak, to na pewno tego typu problem rozwiąże... kierownica!

Jedno z pierwszych urządzeń, które można podłączyć zarówno do peceta, jak i do konsoli.

techNICK

PS Twin Turbo Wheel Deluxe to konstrukcja, która jest rozwinięciem opisywanej przez nas jakiś czas temu, a konkretnie w grudniu '99, PC Twin Turbo. Jak na tamte czasy zawierała ona rewolucyjne rozwiązanie, jakim jest... hamulec ręczny. Teraz do już sprawdzonego produktu dołożono kilka niespodzianek. Pierwszą z nich jest tryb wibracji, sprzężony nie z opcją Force Feedback, ani też Rumble, lecz połączony z pedałami oraz manetką zmiany biegów. Dodatkowo kierownicę jesteśmy w stanie podłączać nie tylko do peceta, ale także do konsol Sony PlayStation 1 i 2 oraz do Nintendo 64. Kolejną ciekawostką jest możliwość programowania kolejności przycisków na kierownicy oraz klawisze pozwalające na używanie jej jako cyfrowego pada. Dużym plusem jest możliwość regulacji pochylenia kolumny kierownicy oraz jej długości, co pozwala postawić ją na biurku lub na kreśle pomiędzy udami. Pod spodem każdego z elementów zestawu umieszczono gumowe przyssawki, a w przypadku pedałów słupki z tego samego materiału. Do manetki zmiany biegów oraz dźwigni hamulca dołączono ponadto małe imadełko, pozwalające na przykręcenie konstrukcji do blatu. Pokryte w części gumą koło kierownicy pozwala na długą zabawę, gdyż nawet spocone dłonie się po nim nie ślizgają.

PS Twin Turbo Wheel Deluxe jest bardzo dobrym produktem, który dobrze sprawował się podczas testów, a muszę przyznać, że symulacje rajdów samochodowych to mój ulubiony gatunek gier. Kierownicę mogę polecić każdemu, kto oczekuje dobrej jakości przy jednoczesnej niskiej, jak na tego typu produkt, cenie. □

INFO • INFO • INFO • INFO

PS Twin Turbo Wheel Deluxe

Dane techniczne:
xxxx
xxxx
xxxxx

Dostarczył:
Manta
ul. Rysy 33
02-826 Warszawa
tel. (0 22) 643-54-20
fax (0 22) 641-84-82

Plusy
- uniwersalność
- dobre wykonanie

Minusy
- trudności z umiejscowieniem modułu hamulca
- przyssawki przy pedałach

Internet:
e-mail: Manta@gromit.pmc.com.pl

Cena:
320 zł

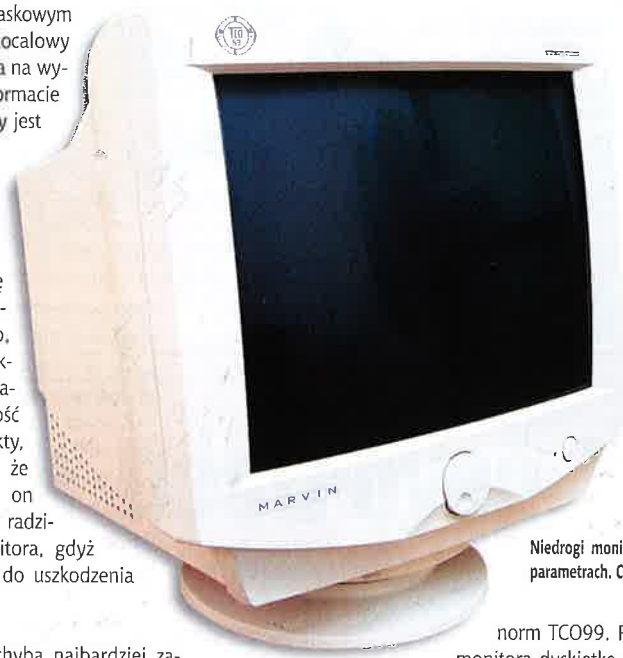
Tanie wcale nie znaczy złe

Marvin IM767B

Jeśli ktoś kupuje komputer, to zazwyczaj pragnie nabyć monitor charakteryzujący się doskonałymi parametrami, a jednocześnie nie zapłacić za niego więcej, niż trzeba. Często zdarza się, że cena nie idzie w parze z wysoką jakością, dlatego też wybór jest naprawdę trudny, zważywszy na ogromną ilość tych urządzeń na naszym rynku.

techNICK

Praktycznie co miesiąc prezentujemy czytelnikom CD-Action opis przynajmniej jednego monitora. Tym razem także nie omieszkamy podzielić się z wami uwagami, jakie nasunęły się nam po dokładnym teście Marvina IM767B. Urządzenie to wyposażone zostało w siedemnastocalowy kineskop z inwarową maską i antyodblaskowym pokryciem, a szesnastocalowy obszar roboczy pozwala na wyświetlanie obrazu w formacie 4:3. Sygnał dostarczany jest poprzez analogowy przewód zakończony piętnastopinowymi wtyczkami. Co ważne, układy monitora automatycznie dostrajają się do napięcia w sieci elektrycznej bez obawy o to, że spali się zasilacz. Maksymalne zalecane parametry to rozdzielczość 1280 x 1024 punkty, sprawdziliśmy jednak, że bez problemu działa on przy 1600 x 1200. Nie radzimy tak ustawiać monitora, gdyż może to doprowadzić do uszkodzenia jego układów.



Niedrogi monitor o bardzo przyzwoitych parametrach. Czyli coś dla większości z nas.

Menu ekranowe jest chyba najbardziej zaawansowane z tych, jakie dane mi było oglądać w konstrukcjach, których cena nie przekracza 1200 złotych. Wyboru opcji oraz ustalania ich wartości dokonuje się za pomocą pokrętła będącego jednocześnie przyciskiem. Po uruchomieniu menu do wyboru mamy kilka ikon opisanych w kilku językach, wśród których nie znalazł się niestety język polski. Fakt ten ratuje polskojęzyczna instrukcja obsługi, przybliżająca nieco poszczególne opcje. Wśród możliwych do ustalenia parametrów są między innymi takie regulacje, jak ustawienia obrazu w pionie i poziomie oraz oczywiście zoom, który dokonuje skalowania całego obrazu. Geometria dzieli się na pomniejsze regulacje, takie jak regulacje poduszkowatości, trapezowatości i równoległości krawędzi obrazu oraz wielkości zakrzywienia krawędzi, obrotu i dostrojenia kąta prostego w rogach. Testując monitor sprawdzaliśmy jego zachowanie w popularnych trybach graficznych, oczywiście starając się dopasować obraz w jak najlepszy sposób do naszych wymagań. Przyznam, że nie spodziewałem się rewelacji, jeśli chodzi o geometrię obrazu przy urządzeniu o wartości poniżej tysiąca złotych, lecz zostałem mile zaskoczony - jest ona prawie idealna. Prawie, ponieważ górna krawędź była leciutko wklęsła. Jednak po dokładnym ustawieniu rozciągnięcia obrazu w pionie wada ta gubiła się. Po uruchomieniu testowych obrazów okazało się, że dość mocno daje się we znaki mora powstająca przy wyświetlaniu gęsto umieszczonych koło siebie linii równoległych, lecz i ten problem dało się wyregulować za pomocą dostępnych w OSD opcji.

Obraz po dopasowaniu wszelkich parametrów odznaczał się nienaganną geometrią, choć niestety występowały niewielkie błędy konwergencji, czyli zbieżności trzech podstawowych barw, które po złożeniu dają punkty w konkretnym kolorze. Tej wady nie można było w żaden sposób skorygować. Podkreślić należy, że usterki te są naprawdę znikome i w większości przypadków nie przeszkadzają w pracy, no chyba że właściciel jest perfekcjonistą (ale wówczas kupi droższe i doskonalsze urządzenie). Obraz charakteryzuje się dodatkowo dobrą ostrością na całej powierzchni obszaru roboczego, a przy wyświetlaniu białego ekranu tak zwane duchy praktycznie są niewidoczne. Maksymalny pobór mocy to siedemdziesiąt osiem watów, a wartość ta znacznie się obniża, gdy monitor przechodzi w stan wyczekiwania (sześćdziesiąt watów), zawieszenia (piętnaście watów) oraz wyłączenia (poniżej pięciu watów). Wykorzystanie nowoczesnych podzespołów i dbałość o szczegóły zaowocowało przyznaniem certyfikatu jakości B oraz dokumentu, który potwierdza spełnienie przez monitor rygorystycznych norm TCO99. Producenci dołączyli do monitora dyskietkę zawierającą pliki konfiguracyjne z informacjami dla systemów operacyjnych Microsoftu o tym, jak ustawić parametry urządzenia, by kolory i podawany sygnał były najwłaściwsze.

Marvin IM767B jest bardzo dobrym monitorem, którego cena nie przekracza tysiąca złotych. Niewielkie usterki, które ujawniły się podczas testów, mieszczą się w granicach dopuszczalnych błędów dla tej grupy urządzeń. Poza tym jest to najmniejsza liczba błędów ujawnionych przy podobnych klasowo konstrukcjach. Mam tylko nadzieję, że tak dobre parametry są charakterystyczne dla wszystkich egzemplarzy tego modelu. Jeśli chcecie zakupić do domu tani monitor siedemnastocalowy, to szczerze polecam Marvina IM767B. □

INFO • INFO • INFO

Marvin IM767B

Dane techniczne:
Przekątna kineskopu: 17 cali
Obraz wyświetlany: 16 cali
Maks. rozdzielczość: 1280 x 1024
Odświeżanie poziome: 30-70 kHz
Odświeżanie pionowe: 50-150 Hz
Wielkość plamki: 0.27mm

Plusy
- niezłe parametry
- polska instrukcja obsługi

Minusy
- niewielkie błędy konwergencji

Dostarczył:
Tornado 2000 S.A.
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./faks: (0 22) 868-60-01

Internet:
www.tornado.com.pl

Cena:
1000 zł

PLAY
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
www.play.com.pl
tel. (022) 832-54-31
tel. (022) 832-54-30
fax(022) 833-39-61
play@play.com.pl
ul.Potocka 14 paw.3
01-652 WARSZAWA
sprzedaż hurtowa i detaliczna

SPRZEDAJEMY:
GRY PC
PROGRAMY EDUKACYJNE
PROGRAMY KSIĘGOWE
PROGRAMY BIUROWE
GRY PSX
GRY PSX 2
AKCESORIA
... I INNE

DYSTRYBUJEMY:
IM GROUP
CD PROJEKT
LEM
CODA
TOPWARE
PLAY-IT
CARTALL
... I INNI

OFERUJEMY:
najwyższe rabaty
pełen wybór
możliwość zwrotu towaru w ciągu 21 dni
dogodne terminy płatności
aktualna informacja o nowościach e-mail
możliwość komisu
materiały reklamowe
przesyłka towaru na nasz koszt

SKLEP INTERNETOWY
www.play.com.pl
Zamów przez internet - TANIEJ
www.play.com.pl
niskie ceny
pełna oferta
aktualności
Top 10
... Sam zobacz

ON-LINE SKLEP
KUPUJ TANIO
SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA
SKLEP Warszawa ul.Potocka 14 paw.3 pon.-piąt. 10.00-17.00

Nowości sprzętowe

6GB MP3 na pasku!

Firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca rozwiązań osobistej rozrywki cyfrowej (Personal Digital Entertainment - PDE), poinformowała, że z ostatnim kwartałem 2000 r. planuje wprowadzić do sprzedaży w Europie nowy cyfrowy odtwarzacz audio (Digital Audio Player - DAP), Jukebox, w cenie 499 USD + VAT. Cyfrowy odtwarzacz jest idealny dla osób pragnących nosić ze sobą pełną kolekcję nagrań muzycznych - ma rozmiary takie same jak odtwarzacz CD, waży jedynie 400 gramów, ale może przechowywać nagrania mieszczące się na 150 płytach CD.

Odtwarzacz Creative Jukebox, dostępny w metalicznych kolorach, zawiera dysk twardy o pojemności 6 GB i dzięki technologii znaczników ID31 pozwala uporządkować kolekcję muzyczną według artystów, nastroju, gatunku lub tempa.

Creative bogato wyposażył swój odtwarzacz, czyniąc go "niezwiązanym z codekiem", co pozwala obsługiwać różne stosowane obecnie formaty audio (MP3, WMA, AAC i WAV). Wymienne oprogramowanie wewnętrzne odtwarzacza będzie obsługiwać kolejne formaty audio i rozszerzenia programowe, gdy pojawią się one w użytku. Możliwość ta pozwoli na unowocześnienie urządzenia, by obsługiwało przyszłe standardy kompresji dźwięku, w tym bezpieczne technologie audio, takie jak DRM (Digital Rights Management - zarządzanie cyfrowymi prawami) i SDMI 2.0 (Secure Digital Music Initiative - inicjatywa bezpiecznej muzyki cyfrowej).

www.creative.com

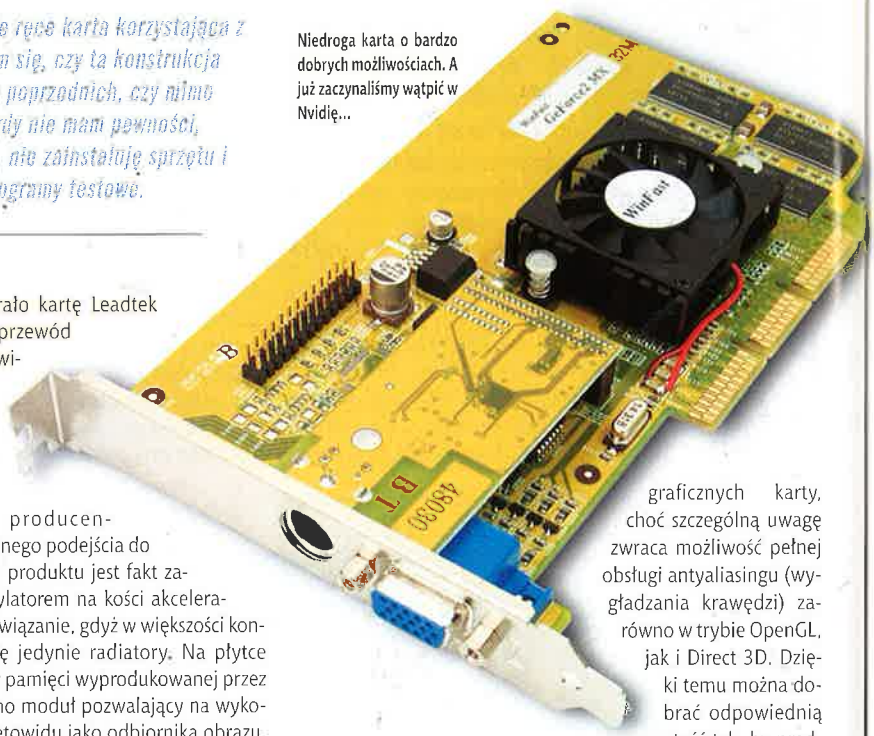
Clik! do MP3

Iomega HipZip - cyfrowy odtwarzacz audio już od końca listopada jest dostępny w ofercie Cadeny Systems. Nowa propozycja Iomegi, firmy znanej do tej pory z produkcji napędów i nośników do archiwizacji danych, to krok w przyszłość. HipZip to idealny odtwarzacz plików muzycznych zapisanych w formacie MP3 i Windows Media (WMA), który wykorzystuje do zapisu danych atrakcyjne cenowo 40-megabajtowe dyski PocketZip (dawniej znane jako Click!). Obsługując format WMA HipZip zapewnia odtwarzanie jedynie tych plików, które chronione są prawem autorskim, a odtwarzając pliki MP3 zadowala większość internautów. Atrakcyjna stylistyka nowego odtwarzacza Iomegi oraz bogate wyposażenie, pozwalające na jego współpracę z komputerem typu PC i Mac, jest ciekawą propozycją dla wielbicieli cyfrowej muzyki. Szybkie przesyłanie danych z i do urządzenia

Prawdziwie szybka karta

WinFast GeForce 2 MX

Jak zwykle, gdy trafia w moje ręce karta korzystająca z układów Nvidia, zastanawiam się, czy ta konstrukcja będzie podobna do którejś z poprzednich, czy mimo wszystko mnie zaskoczy. Nigdy nie mam pewności, dopóki nie otworzę pudełka, nie zainstaluję sprzętu i sterowników i uruchomię programy testowe.



Niedroga karta o bardzo dobrych możliwościach. A już zaczynaliśmy wątpić w Nvidię...

techNICK

Pudełko tym razem zawierało kartę Leadtek WinFast GeForce 2 MX, przewód łączący wyjście S-Video z telewizorem lub magnetowidem, instrukcje obsługi oraz krążki ze sterownikami i oprogramowaniem. W sumie nic szczególnego, a jednak karta ta różni się od konstrukcji innych producentów. Przykładem bardzo poważnego podejścia do stworzenia naprawdę dobrego produktu jest fakt zamontowania radiatora z wentylatorem na kości akceleratora. Jest to dość nietypowe rozwiązanie, gdyż w większości konkurencyjnych kart montuje się jedynie radiatory. Na płytce znalazły się także 32 megabajty pamięci wyprodukowanej przez Hyundai. Dodatkowo dołączono moduł pozwalający na wykorzystanie telewizora lub magnetowidu jako odbiornika obrazu. Oczywiście dzięki świetnym sterownikom można używać jedynie wyjścia monitorowego, tegoż wyprowadzenia wraz z telewizorem lub wykorzystać tryb, w którym obraz podzielony jest na dwa wyświetlacze, przy czym jedna połowa jest na jednym, a druga na drugim wyświetlaczu. Dzięki oprogramowaniu DVD Magic możliwe staje się odtwarzanie filmów zapisanych na płytkach DVD, bez potrzeby sprzętowego wspomagania.

Obraz uzyskiwany na ekranie monitora i telewizora charakteryzuje się doskonałą jakością, jednak ten drugi nie nadaje się do niektórych zastosowań ze względu na niską rozdzielczość. Sterowniki zapewniają pełną kontrolę nad większością funkcji graficznych karty, choć szczególną uwagę zwraca możliwość pełnej obsługi antyaliasingu (wygładzania krawędzi) zarówno w trybie OpenGL, jak i Direct 3D. Dzięki temu można dobrać odpowiednią wartość tak, by prędkość wyświetlania była na odpowiednim poziomie. Jak możecie się przekonać z tabelki, jest to dość szybka karta, lecz nie jest to kres jej możliwości. Zamontowany radiator z wentylatorem, niski pobór mocy procesora oraz doskonałe pamięci zostawiają duży margines dla... overclockerów, czyli po naszemu podkręcaczy. Przy standardowych zegarach procesora i pamięci 175/166 można praktycznie bez groźnych konsekwencji ustalić te wartości na 200/200, a po dodatkowym dochłodzeniu pamięci na... 220/220. Daje to wzrost prędkości dochodzący do 40%, co jest dla mnie rewelacją, i basta.

WinFast GeForce 2 MX jest kartą, która zaskakuje nie tylko przemyślaną i dopracowaną konstrukcją, ale także wynikami oraz możliwościami podkręcania. Szczerze muszę przyznać, że dość rzadko zdarza się, bym zachwycał się jakimś produktem, lecz tym razem firma Leadtek stanęła na wysokości zadania. Jeśli tylko macie wystarczającą ilość gotówki, to polecam tę konstrukcję każdemu. □

Test	Kategoria	Jedn.	WinFast GeForce 2 MX 32 MB SDRAM	Asus GeForce 2 MX 32 MB SDRAM	WinFast GeForce 2 GTS 32 MB DDR	VoodooS 5500 64 MB SDRAM
GL Quake	640x480	fps	206,00	195,80	311,80	193,60
	800x600	fps	140,30	133,70	245,40	238,60
	1024x768	fps	90,10	84,80	160,70	x
Quake II OpenGL	800x600	fps	155,10	149,80	158,00	121,30
	1024x768	fps	136,40	133,20	157,30	87,70
Quake III Arena	Fastest	fps	91,10	90,20	96,00	70,70
	HQ 800X600	fps	75,30	64,20	81,20	58,70
	HQ 1024X768	fps	56,10	42,80	71,60	53,60
Turok 2	800x600	fps	54,30	53,40	59,10	65,30
	1024x768	fps	53,40	54,50	58,50	63,20
Incoming 16 bit	800x600	fps	61,18	59,99	120,64	x
	1024x768	fps	62,23	59,98	123,91	115,34
Incoming 32 bit	800x600	fps	61,06	59,94	119,52	x
	1024x768	fps	61,94	59,04	123,70	116,59
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	4872,00	4790,00	4969,00	4024,00
3D Mark 2000Default	Benchmark	3DMarks	3748,00	3619,00	4366,00	2808,00
Final Reality	3D	R Marks	4,28	4,11	5,62	4,31
	2D	R Marks	4,83	4,82	4,65	4,80
	Overall	R Marks	4,27	4,38	5,24	4,82

INFO • INFO • INFO • INFO

WinFast GeForce 2 MX

Dane techniczne:
Procesor: Nvidia GeForce 2 MX
Magistrala: AGP 4x, 2x
Pamięć: 32MB SDRAM
Wyjścia TV: jest (S-Video)

Plusy
- duże możliwości podkręcania
- bogaty pakiet oprogramowania

Minusy
- czyżbym coś przeoczył?

Internet:
www.gasco.com.pl
www.leadtek.com.tw

Dostarczył:
Gasco International S.C.
Ul. Juliusza Lea 210, 30-133 Kraków,
tel. (0 12) 637 00 97, faks (0 12) 623 19 29

Cena:
860 zł

Po prostu PAD

Gravis Destroyer PC Gamepad

Dość dawno nie prezentowaliśmy kontrolerów gier komputerowych, takich jak pady. W niniejszym numerze czytelnicy mają okazję zapoznać się z kilkoma tego typu urządzeniami różnych firm. Ja otrzymałem między innymi konstrukcję, którą postaram się w miarę solidnie przedstawić.

Mike-L

Precyzyjne sterowanie i solidne wykonanie to duże plusy tego pada, który jest przeznaczony dla mniej zamożnych i jednocześnie niezbyt wymagających graczy.

Gravis Destroyer PC Gamepad jest przedstawicielem linii produktów wspomagających gracza w wirtualnej rozrywce; produkty te zwane są padami. Ich genealogia sięga automatów wrzutowych i konsol do gier telewizyjnych. Urządzenie to jak najbardziej można nazwać standardowym, gdyż nie wyróżnia się raczej niczym szczególnym, choć jego wykonanie jest prawie wzorcowe. Prawie, ponieważ materiał, z którego wykonano obudowę, nie pozwala na pewny uchwyt przez pocące się po dłuższej grze wnętrza dłoni. Nawet chropowate wykończenie niewiele pomaga. Ośmiokierunkowy D-Pad bardzo precyzyjnie odzwierciedla ruchy lewego kciuka i - co ważne - nie powoduje wzbudzania się pośrednich kierunków podczas kierowania obiektami na ekranie. Destroyer posiada sześć przycisków podzielonych na dwie grupy. Cztery podstawowe umieszczono w standardowym miejscu, czyli pod prawym kciukiem, a dwa kolejne z przodu obudowy - uruchamia się je palcami wskazującymi obu dłoni. Ciekawostką jest podwójne wykorzystanie tych klawiszy, a wyboru trybu ich pracy dokonuje się za pomocą przycisku Turbo. Po uruchomieniu tej funkcji, sygnalizowanej świeceniem diody, obydwa klawisze działają jak automatyczny ogień maszynowy (autofire). Podczas zabawy nie zauważyłem żadnych problemów z działaniem poszczególnych elementów pada, a tryb Turbo niejednokrotnie uratował jedno z pozostałych mi "żyć".

Gravis Destroyer PC Gamepad jest dobrą konstrukcją, a duża dokładność wykonania i zaskakująca precyzja działania rekompensuje wspomniane wcześniej niedogodności. Jeśli szukacie nieskomplikowanego, acz solidnego pada, to powinniście wziąć pod uwagę produkt firmy Gravis. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Gravis Destroyer PC Gamepad

Dane techniczne:
Podłączenie: port gier
Liczba przycisków: 4 + 2
Długość przewodu: 2 m
Dodatkowe: przycisk Turbo

Plusy
- dobrze wyprofilowany pad
- długi przewód połączeniowy

Internet:
www.acco.pl
www.gravis.com

Dostarczył:
ACCO Polska Sp. z o.o.
Falenty Nowe, ul. Róży 11, 05-090 Raszyn
tel. (0 22) 715-34-22 do 24, fax (0 22) 720-34-98

Minusy
- śliska obudowa

Cena:
60 zł

Przycięty na miarę

Gravis Destroyer Xtreme

Starszym użytkownikom komputerów klasy PC nazwa Gravis może się kojarzyć z kartą muzyczną, która dokonała rewolucji w dziedzinie dźwięku, oferując jako pierwsza system Wave Table, który jest wykorzystywany przez większość obecnie produkowanych urządzeń.

Maciej Lewczuk

Jednakże firma Gravis zaczynała produkcją dżojstików i teraz też jest znana z ich produkcji. Jednym z ciekawszych urządzeń sygnowanych logo tej firmy jest Destroyer Xtreme. Został wykonany z materiałów dobrej jakości, a wykończenie detali jest bardzo precyzyjne. Dżojstik podłącza się do komputera poprzez port USB, dzięki czemu instalacja sprowadza się jedynie do włożenia do napędu CD krążka z systemem operacyjnym i skalibrowania urządzenia. Jednym z problemów, które mogą napotkać potencjalni nabywcy, jest konieczność posiadania systemów operacyjnych dobrze współpracujących z produktami podłączanymi poprzez magistralę USB. Manetka jest wykonana bardzo ergonomicznie, dlatego nawet po dłuższej zabawie dłoń nie męczy się zbyt szybko; należy jednak podkreślić, że jest ona przeznaczona dla graczy praworęcznych. Przyciski także zostały rozmieszczone w taki sposób, by nie było problemów z ich efektywnym użyciem. Dodatkowo znalazło się miejsce na sporych rozmiarów przepustnicę oraz specjalny przycisk nazwany Precision, którego zadanie polega na zwiększaniu precyzji ruchów. Uruchomienie tej opcji powoduje zmniejszenie zakresu ruchów obiektu na ekranie o połowę, lecz dzięki temu łatwiej jest na przykład celować do innych samolotów. Precyzyjnie odczytywane ruchy manetki oraz pewnie działające przyciski sprawiają, że można Destroyera Xtreme używać przy większości dostępnych na rynku gier.

Świetny produkt firmy, która kilka lat temu zasłynęła na polskim rynku kartą Gravis Ultrasound.

Gravis Destroyer Xtreme jest dobrze zaprojektowanym i dobrze wykonanym urządzeniem. Jego przystępna cena i dodatkowe funkcje sprawiają, że staje się on bardzo ciekawą propozycją dla przeciętnego użytkownika. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Gravis Destroyer Xtreme

Dane techniczne:
Podłączenie: USB
Liczba przycisków: 4
Długość przewodu: 1,5 m
Kalibracja: automatyczna
Przepustnica: jest
Dodatkowe: przełącznik precyzji

Plusy
- świetnie wyprofilowana manetka
- łatwa instalacja

Internet:
www.acco.pl
www.gravis.com

Dostarczył:
ACCO Polska Sp. z o.o.
Falenty Nowe, ul. Róży 11, 05-090 Raszyn
tel. (0 22) 715-34-22 do 24, fax (0 22) 720-34-98

Minusy
- tylko dla praworęcznych
- problemy przy starszych systemach operacyjnych

Cena:
108 zł

Nowości sprzętowe

zapewnia złącze USB. Wraz z odtwarzaczem producent dostarcza futerał, słuchawki, dwa dyski typu PocketZip, oprogramowanie IomegaWare, Windows Media Player 7 oraz MusicMach Jukebox Plus.

www.cadena.com.pl

Drżyjcie sąsiedzi

TORNADO 2000 S.A., dystrybutor produktów Logitech, wprowadzi przed końcem roku najnowszy system głośników multimedialnych Logitech SoundMan Xtrusio DSR-100.

DSR-100 zamyka serię głośników Logitech SoundMan na rok 2000. DSR-100, zwany również Xstrusio, jest jednym z najlepszych pod względem zaawansowania technicznego.

SoundMan Xtrusio DSR-100 posiada moc 100 watów (moc RMS) (moc PMPO - 800 watów). Nowy zestaw głośnikowy przeznaczony jest dla użytkowników szeroko pojętych multimediów. Xtrusio idealnie nadaje się do odtwarzania muzyki cyfrowej oraz dźwięku przestrzennego (gry, multimedia). Wyposażenie całego systemu w standard, jakim jest dźwięk Surround, sprawia, że głośniki stają się doskonałym narzędziem do współpracy z komputerem lub odtwarzaczem DVD. Zastosowana w głośnikach technologia LIMAD(tm) (Linear Magnetic Drive) zapewnia doskonałą jakość tonów zarówno wysokich, jak i niskich.

Zestaw DSR-100 Xstrusio składa się z czterech głośników-satelitów oraz głównego głośnika, jakim jest subwoofer. Po raz pierwszy na skalę masową obudowa głośnika subwoofera została wykonana z aluminium. Takie rozwiązanie łączy wysokiej jakości dźwięk z przystępną jak na domowy użytek ceną. Czarny kolor całego zestawu potęguje wrażenie wizualne DSR-100.

Zastosowanie złącza cyfrowego sprawia, że Xtrusio bez problemów i szybko może zostać podłączony do karty dekodującej DVD, karty dźwiękowej z wyjściem cyfrowym lub stacjonarnego odtwarzacza DVD. Wraz z głośnikami dostarczana jest pełna wersja oprogramowania Power DVD. Istnieje również możliwość podłączenia głośników przy użyciu złącza analogowego.

Oprogramowanie i zastosowane technologie obsługują 4-kanałową, cyfrową obsługę dźwięku w standardzie karty SB Live.

Wszystkie nowe zestawy głośników Logitech posiadają w komplecie pilota SoundTouch. Pilot podłączany jest przy użyciu specjalnego kabla do głównego głośnika zestawu. SoundTouch umożliwia włączanie/wyłączanie głośników, kontrolę basów i głośności, informuje również o zasilaniu zestawu. W bocznej ściance pilota znajduje się łatwo dostępne złącze słuchawek (w standardzie mini-jack).

www.tornado.com.pl

Nowości sprzętowe

Dolby Digital z Live'a

Firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca rozwiązań na rynek osobistej rozrywki cyfrowej (Personal Digital Entertainment - PDE), poinformowała o wprowadzeniu nowej oferty rozwiązań audio Dolby Digital. Nowa karta dźwiękowa najwyższej klasy Creative Sound Blaster Live! Paltinum 5.1, dostępna od końca września 2000 r. w cenie 203 USD + VAT, może być uważana za najnowocześniejsze obecnie rozwiązanie audio Dolby Digital 5.1. Wprowadzona zostanie również nowa karta Sound Blaster Live! Player 5.1 - podstawowa karta dźwiękowa, w cenie 86 USD + VAT. Połączenie jednej z tych kart z zestawem nowych głośników DeskTop Theatre 5.1 DTT2200 pozwala uzyskać najlepsze możliwe doznania przy komponowaniu i słuchaniu muzyki, grach lub tworzeniu i porządkowaniu plików MP3 oraz innych cyfrowych plików audio.

Udoskonalone wersje kart dźwiękowych rodziny Sound Blaster Live! są obecnie oferowane z wbudowanym dekoderem cyfrowym, który pozwala na podłączenie wielokanałowego zestawu głośnikowego lub przystosowanego do Dolby Digital zestawu kina domowego, oferując dźwięk otaczający. Z wbudowanym wsparciem dla dwu-, cztero- lub sześciogłośnikowych konfiguracji produkty te potwierdzają, że są najelastyczniejszymi rozwiązaniami na rynku, przeznaczonymi dla graczy i miłośników filmów DVD.

Karta Sound Blaster Live! Platinum 5.1 dostarczana jest z innowacyjnym przednim panelem złączowym Live!Drive IR, do którego z łatwością można podłączyć urządzenia analogowe i cyfrowe, takie jak odbiorniki radiowe, instrumenty MIDI, odtwarzacze MiniDisc(tm), słuchawki; z łatwością można nimi sterować. Z kartą dostarczany jest łatwy w użyciu pilot zdalnego sterowania z wyświetlaniem parametrów na ekranie (OSD), pozwalający na ustawianie parametrów wysokiej jakości odtwarzania.

Poprzez dodanie możliwości dekodowania sygnału Dolby Digital do procesora EMU10K1 tych kart firma Creative stała się pierwszą firmą na rynku oferującą certyfikowane przez laboratoria Dolby rozwiązanie sprzętowe. To z kolei pozwala klientom Creative wykorzystać możliwości innych mediów AC3 lub 5.1, takich jak przetworzone pliki audio w formacie Dolby Digital AC3, zapewniające jeszcze bogatsze doznania przy słuchaniu.

www.creative.com

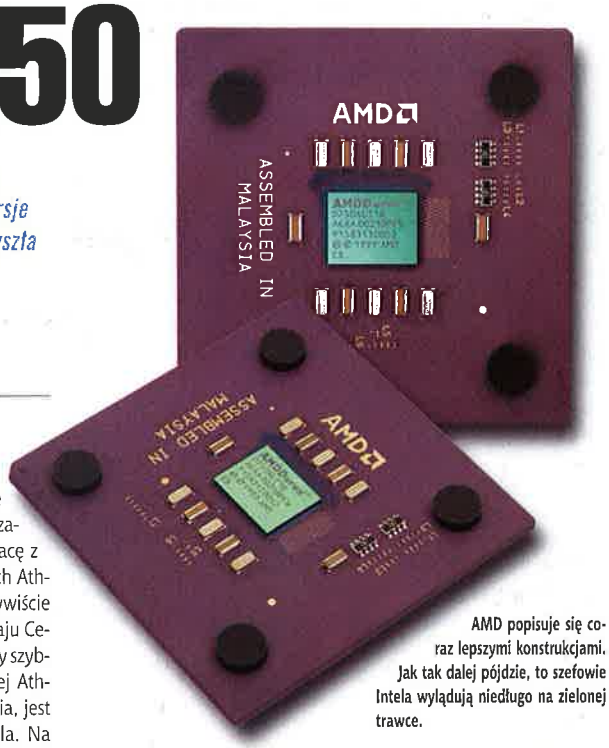
Moc w krzemie

Procesor AMD Duron 750

Firma AMD nie zasypia gruszek w popiele i stara się sukcesywnie wypuszczać na rynek coraz szybsze wersje procesorów. Po Duronach z serii 600, 650 i 700 przyszła kolej na... szybsze kości. Tak jak obiecywaliśmy, zaprezentujemy je czytelnikom CDA.

Mike-L

AMD Duron 750 to kolejna konstrukcja ze stajni Advanced Micro Devices. Procesory te zostały zaprojektowane z myślą o komputerach, których cena nie odstraszy mniej zamożnych nabywców, a pozwoli na efektywną i wydajną pracę z aplikacjami do tej pory działającymi raczej na dużo droższych Athlonach czy układach proponowanych przez firmę Intel. Oczywiście są one konkurencją dla niezwykle popularnych w naszym kraju Celeronów, które dzięki dobremu stosunkowi wydajności do ceny szybko zostały docenione. Tak jak kilkanaście miesięcy wcześniej Athlon, tak teraz Duron, przy tej samej częstotliwości taktowania, jest w stanie powalczyć o palmę pierwszeństwa z kośćmi Intela. Na pierwszy rzut oka 750-ka nie różni się niczym od swoich młodszych braci, no może jedynie tym, że zawiera inne wyprowadzenia warunkujące częstotliwość taktowania i mnożnik.



AMD popisuje się coraz lepszymi konstrukcjami. Jak tak dalej pójdzie, to szefowie Intela wylądują niedługo na zielonej trawce.

AMD Duron 750

Dane techniczne:
Gniazdo: Socket A
Częstotliwość: 750 MHz
Magistrala: 100 MHz
Mnożnik: 7.5x

Dostarczył:
AMD

Plusy
- niezła wydajność
- podatny na podkręcanie

Minusy
- twardsze gumki dystansujące radiator

Internet:
http://www.amd.pl

Cena:
500 zł

INFO · INFO · INFO · INFO

Sprawdziliśmy działanie procesora na kilku płytach głównych w najpopularniejszych systemach operacyjnych. Komputery zachowywały się bardzo poprawnie i raczej nie sprawiały problemów, no może w przypadku pojedynczych aplikacji, optymalizowanych do pracy z procesorami konkurencyjnej firmy. Oczywiście przeprowadziliśmy stosowne testy, których wyniki możecie zobaczyć w tabelce obok. Jak do tej pory procesory AMD dawały się doskonale podkręcać, co znaczy, że można było ustawiać znacznie wyższe częstotliwości taktowania, niż przewidział producent. Także i tę kość sprawdziliśmy pod tym kątem i nie rozczarowaliśmy się, gdyż można było podkręcić układ praktycznie o 30%, a pewnie dałoby się i więcej, jednakże wytwarza się przy tym dość duża ilość energii cieplnej, której nie są w stanie odprowadzić standardowe radiatory. Jeśli ktoś ma zamiar bawić się w przetaktowywanie procesorów, musi zaopatrzyć się w wydajny system chłodzący. Jedynym problemem, który wystąpił podczas testów, było zawieszanie się systemu przy pierwszych uruchomieniach. W pierwszej chwili nie mogłem znaleźć przyczyny tego zjawiska, gdy okazało się, że radiator stosowany podczas testów poprzednich modeli procesorów AMD... nie dotyka w pełni powierzchni procesora! Jak widać na zdjęciu, konstruktorzy przewidzieli montaż czterech gumek pozycjonujących radiator. W przypadku 750-ki owe gumki są twardsze od zastosowanych przy innych układach, co spowodowało, że musiałem dogiąć blaszki dociskające radiator do procesora. Po tym zabiegu system zaczął działać poprawnie i nie było już niemiłych niespodzianek.

AMD Duron 750 jest procesorem kontynuującym drogę, którą utorowały firmie AMD pierwsze układy Athlon. Zainteresowanie nimi wzrosło znacznie w momencie pojawienia się na rynku nowych płyt głównych, co zapewniło procesorom Advanced Micro Devices poczesne miejsce obok produktów wypuszczanych przez konkurencję. □

Test

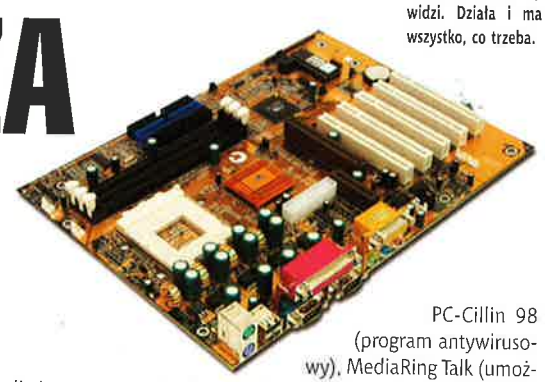
Kategoria	Jedn.	AMD Duron 750 2*3*100	AMD Duron 650 2*3.25*100	Intel Pentium III 700 7*100	AMD Athlon 1GHz 5*200
GL Quake 640x480	fps	117,40	134,60	118,60	167,70
800x600	fps	84,20	91,00	85,20	117,40
1024x768	fps	54,70	57,60	56,70	77,60
Quake II OpenGL 800x600	fps	83,50	98,50	75,10	126,70
1024x768	fps	54,70	62,90	53,30	85,70
Quake II Software 640x480	fps	29,70	x	35,90	56,30
800x600	fps	x	x	26,10	42,50
Quake III Arena Fastest	fps	101,10	77,20	90,00	112,40
Normal	fps	81,30	69,30	72,50	98,10
High Quality	fps	38,00	39,70	38,00	52,50
1280x1024 HQ	fps	14,60	15,10	15,40	21,70
Turok 2 800x600	fps	62,30	58,60	61,30	68,40
1024x768	fps	54,10	49,30	59,30	67,30
Incoming 16 bit 800x600	fps	59,05	58,75	57,48	59,86
1024x768	fps	59,00	58,17	58,96	59,75
Incoming 32 bit 800x600	fps	55,96	55,81	55,01	59,38
1024x768	fps	55,82	33,60	40,78	58,51
3D Mark 99 Max 800x600x16	3DMarks	5683,00	5422,00	5649,00	5870,00
Final Reality 3D	R Marks	4,62	4,65	4,81	4,93
2D	R Marks	7,30	6,85	6,23	8,19
Overall	R Marks	5,20	5,01	5,21	5,49

x - problemy z obrazem

Garnitur dla AMD

ECS K7VZA

Płyty obsługujące procesory produkowane przez firmę AMD pojawiają się na rynku jak grzyby po deszczu. Jak większość osób śledzących nowinki sprzętowe wie, konstruktorzy na początku dość nieufnie podchodzili do kwestii oprawy do procesorów Advanced Micro Devices, lecz w momencie, gdy zaczęły one wygrywać wojnę cenową i wydajnościową z Intelem, zainteresowanie wzrosło.



Płyta jaka jest, każdy widzi. Działa i ma wszystko, co trzeba.

techNICK

Wynikiem takiego podejścia stała się chęć posiadania w ofercie kilku konstrukcji pozwalających na obsadzenie procesorów z serii Athlon i Duron. ECS K7VZA wyposażono w złącze Socket A oraz w zestaw układów sterujących logiką, produkowanych przez VIA. Zastosowanie tych kości umożliwiło obsługę wszystkich dostępnych obecnie procesorów oraz współpracę z maksymalnie 1.5 GB pamięci RAM. Dodatkowo zapewniona jest obsługa złącza AGP w trybie 4x, a dzięki temu poprawna i wydajna praca z najnowszymi akceleratorami graficznymi. Zamontowany na powierzchni płyty układ Avance Logic umożliwia przetwarzanie dźwięku zgodne ze standardem AC97 2.1. Automatycznie wykrywana częstotliwość procesora jest dość wygodną opcją. Dołączone sterowniki oraz poprawki do systemów operacyjnych uzupełniane są poprzez dodatkowe oprogramowanie. Wśród nich znajdziemy takie aplikacje, jak PC-Cillin 98 (program antywirusowy), MediaRing Talk (umożliwia przeprowadzanie rozmów telefonicznych przez Internet pomiędzy dwoma pecetami) oraz Gamut 2000 Audioport (odtwarzacz plików dźwiękowych o dużych możliwościach).

ECS K7VZA jest dobrą konstrukcją, choć nie oferuje nic ponad standard. Jeśli potrzebujecie płyty, która zapewni stabilną pracę oraz obsługę dźwięku bez konieczności zakupu karty muzycznej, to mogę polecić wam ten produkt z czystym sumieniem. □

INFO · INFO · INFO · INFO

ECS K7VZA

Dane techniczne:
Format: ATX
Chipset: VIA VT8363/VT82C686A
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/0
Audio: jest
Inne: złącze AMR

Dostarczył:
BIOS
ul. Jagiełły 3
02-495 Warszawa
tel. (0 22) 867-51-38
fax (0 22) 662-10-77

Plusy
- wbudowany układ audio
- dość dobra wydajność

Minusy
- brak obsługi UDMA 100

Internet:
www.bios.com.pl, www.ecs.com.tw

Cena:
540 zł

Nowości sprzętowe

21 cali obrazu

ViewSonic jest producentem monitorów sygnowanych logo Optiquest i ostatnio zaprezentowała nowy model z tej rodziny, Q110 jest zbudowany na bazie dwudziestojednocalowego kineskopu o plamce 0.25 milimetra, który pokryto nowoczesną warstwą antyodblaskową. Maksymalna rozdzielczość, jaką możemy uzyskać, to 1600 x 1200 punktów, a obraz w tym trybie odświeżany jest z częstotliwością 75 Hz. Producent zaleca jednak pracę w trybie 1280 x 1024, gdyż jest to najbardziej ergonomiczna rozdzielczość, przy której odświeżanie wynosi 85 Hz.

www.viewsonic.com

sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub

www.klubcda.com.pl, e-mail: klubcda@silvershark.com.pl

od 8.00 do 22.00

DZWOŃ

0801 600 200

koszt połączenia - 35 gr. brutto
za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

od poniedziałku do soboty

Klub CDA

sprzed@ż wysyłkowa

• Zapraszamy do •

ACTION EXCHANGE

Przyłącz się do naszej gry www.klubcda.com.pl

10.000 produktów w naszym sklepie!!!

Kompletna oferta na naszej stronie i na krążku CD.

NOWOŚCI zawsze w promocji!

Dla klubowiczów 5% rabatu

Jedyny e-sklep z możliwością negocjacji cen

ACTION EXCHANGE

Zapraszamy do Fantastycznej zabawy !
Jeśli w styczniowym numerze CD-ACTION znajdziesz kupon CDA z nominałem, zadzwoń pod numer naszej infolinii 0801 600 200, aby przystąpić do gry. Jeśli nie znajdziesz kuponu... zadzwoń również. Kupon może okazać się niepotrzebny...

Uważnie przeczytaj regulamin gry (znajdziesz go na stronie www.klubcda.com.pl, lub na naszym CD).

PRZECZYTASZ W NIM, JAK:

- **NIE WYDAJĄC NAWET ZŁOTÓWKI**
  stać się posiadaczem cennych przedmiotów
- **UŻYWAJĄC WYŁĄCZNIE WŁASNEGO**
  mózgu uczciwie zarobić pieniądze
- **DZIĘKI WRODZONEJ INTELIGENCJI**
  kupić za bezcen multimedialny komputer
- **POZBYĆ SIĘ NIEPOTRZEBNYCH**
  przedmiotów, sprzedając je z zyskiem
- **MOŻNA SZYBKO POZNAĆ PRAWA**
  rządzące prawdziwym rynkiem
- **ŁĄCZĄC PRZYJEMNE Z POŻYTECZNYM**
  uczestniczyć w grze, która może uczynić z Ciebie rekina
- **STARTUJEMY W STYCZNIU !!!**
  Chcesz wiedzieć więcej ?
  dzwoń: 0801 600 200
  zajrzyj na www.klubcda.com.pl
  KUP CD ACTION. Twój własny egzemplarz będzie Ci potrzebny !

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION®

od miesiąca ..... luty ..... /2001
☐ trzy numery 42,00zł
☐ sześć numerów 78,00zł
☐ dwanaście numerów 144,00zł
☐ numery archiwalne .....

.....

.....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE !

.....
podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:
.....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczęć firmowa

imię i nazwisko (czytelnie)

NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

W związku z wejściem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION®

od miesiąca ..... luty ..... /2001
☐ trzy numery 42,00zł
☐ sześć numerów 78,00zł
☐ dwanaście numerów 144,00zł
☐ numery archiwalne .....

.....

.....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE !

.....
podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:
.....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

W związku z wejściem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999 r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION®

od miesiąca ..... luty ..... /2001
☐ trzy numery 42,00zł
☐ sześć numerów 78,00zł
☐ dwanaście numerów 144,00zł
☐ numery archiwalne .....

.....

.....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE !

.....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

www.klubcda.com.pl • klubcda@silvershark.com.pl

Gry i multimedia

PROMOCJA

Ponad 4000 tytułów. Między innymi:

Icewind Dale 2xCD PL

cena 89,00 brutto

Submarine Titans PL

cena 90,00 brutto

MDK 2 (gratis MDK 1)PL

cena 72,00 brutto

Red Alert 2

cena 109,00 brutto

Case Closed PL

cena 59,00 brutto

Crime Cities PL

cena 90,00 brutto

Cennik:

Dream Webb	CENA	77,90 zł
Multimedialny samouczek - PhotoShop 5,0 PL	CENA	81,50 zł
Corel Web Master Suite	CENA	696,00 zł
Corel Web Gallery	CENA	126,90 zł
Animowane GIF-y	CENA	20,90 zł
Norton Antivirus 2000	CENA	229,0 zł
World Wide Web Source Kit	CENA	20,90 zł
Multimedialny kurs Corel Draw PL	CENA	72,90 zł
Web Publisher HTML Clipart	CENA	19,90 zł
Odkryj Internet PL	CENA	19,90 zł
NETWORK MASTER	CENA	23,90 zł
Internet NOW (+ książka)	CENA	64,90 zł
Internet dla każdego (PL)	CENA	17,90 zł
Internet - żeglowanie po Sieci (PL)	CENA	15,90 zł
INFOPEDIA - encyklopedia Internetu	CENA	48,50 zł

Pytaj o gadżety firmowe

Nie znalazłeś w naszej ofercie swojej gry?
Nie przejmuj się, tylko zadzwoń i zamów -
SPROWADZIMY JĄ SPECJALNIE DLA CIEBIE!

Oferta tylko dla klubowiczów!

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Grand Touring

KOD: CG001

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Western Front

KOD: CG002

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Big Race USA

KOD: CG003

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Apache vs. Havoc

KOD: CG004

cena 16,00

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogo: Mobile Armor Division

KOD: CG005

TANIO TANIO

Filmy DVD

NOWOŚĆ

Promocja

Ponad 450 tytułów. Między innymi:

Armageddon

cena 79,00 brutto

Bad Boys

cena 85,00 brutto

Ekstradycja 3 5 x DVD

cena 299,00 brutto

Góra Dantego

cena 85,00 brutto

Kontakt

cena 69,00 brutto

Pinokio

cena 79,00 brutto

Matrix

cena 74,90 brutto

Książki

NOWOŚĆ

Promocja

Ponad 1000 tytułów. Między innymi:

Gwiezdne wojny

cena 24,85 brutto

Gwiezdne wojny

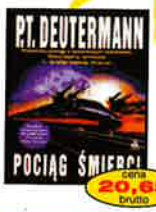
cena 24,85 brutto

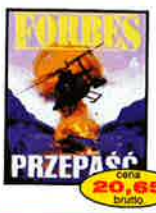
Gwiezdne wojny

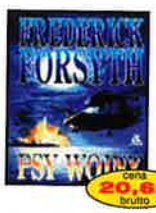
cena 24,85 brutto

Richard Herman jr NA RATUNEK POLSCE

cena 20,65 brutto

P.T. Deutermann POCIĄG ŚMIERCI

cena 20,65 brutto

Colin Forbes PRZEPAŚĆ

cena 20,65 brutto

Frederick Forsyth PSY WOJNY

cena 20,65 brutto

Manga

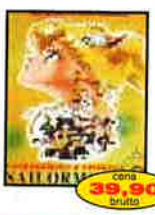
NOWOŚĆ

Promocja

Ponad 30 tytułów. Między innymi:

ARMITAGE III Polymatrix

cena 44,90 brutto

Sailormoon S

cena 39,90 brutto

Sailormoon Super S Special

cena 39,90 brutto

Sailormoon Super S

cena 39,90 brutto

Tenchi Muyo In Love

cena 44,90 brutto

Tenchi Muyo in Love 2
NOWOŚĆ!
cena 54,90 brutto

Podzespoły i akcesoria

NOWA OFERTA

Ponad 2000 produktów. Między innymi:

Drukarka HP 640

cena 769,00 brutto

Genius - kierownica z pedałami

cena 229,00 brutto

Grafika z Riva TNT 2 M64 (Gigabyte GA-622/32)

cena 439,00 brutto

Drukarka HP 640

cena 479,00 brutto

Grafika z GeeForce (Gigabyte GA-GF2560T)

cena 769,00 brutto

Grafika z Riva TNT 2 Pro (Gigabyte GA-660T/32) Cena 569 zł

cena 569,00 brutto

Adax Alfa 600 z monitorem Philips 15`. Cena na telefon.

Nowości sprzętowe

Plazma

Pięćdziesięciocalowy wyświetlacz plazmowy NP50GMF01 jest dziełem inżynierów z firmy NEC. Dzięki zastosowaniu najnowszych technologii znacznie ulepszono jakość wyświetlanego obrazu, czyli kontrast, jasność oraz odwzorowanie barw. Tego typu panel może znaleźć zastosowanie przy prezentacjach w biurach i firmach, gdyż cena tego urządzenia nie przysporzy raczej odbiorców indywidualnych.

www.nec.com

Nowe procesory

AMD zaprezentował najnowsze układy z serii Athlon i Duron. Pierwszy pracował z prędkością zegara równą 1,2 GHz, a drugi 800 MHz. Jest to odpowiedź Advanced Micro Devices na zapowiedzi konkurenta, firmy Intel, dotyczące wprowadzenia nowych kości, które mają przewyższyć wydajnością Athlony. Od dłuższego czasu AMD prowadzi w wyścigu wydajnościowym z Intelem i nic nie zapowiada, by się to szybko miało zmienić. Szczególnie po wycofaniu ze sprzedaży najszybszych układów Pentium III 1.13 GHz. Układy produkowane przez AMD wykorzystywane są w komputerach takich firm, jak HP, IBM, Compaq i Gateway.

www.amd.pl

Oko szpiega

Firma TORNADO 2000 S.A., autoryzowany dystrybutor akcesoriów i produktów firmy TRUST, informuje o wprowadzeniu do oferty nowej rewolucyjnej kamery internetowej/aparatu cyfrowego TRUST SPYC@M.

Nowa kamera waży zaledwie 105 gramów. Wykonana jest z lekkiego, a zarazem wytrzymałego plastiku. Wykorzystanie plastikowych soczewek również znacząco wpłynęło na ograniczenie wagi kamery.

TRUST SPYC@M jako aparat cyfrowy jest w stanie wykonać do 80 zdjęć i pomieścić je w 2MB podręcznej pamięci. Zamiast robić zdjęcia, TRUST SPYC@M jest w stanie nakręcić film w formacie AVI. Aparat automatycznie dostosowuje balans bieli oraz kontrast, tak aby zachować jak najlepszą jakość zdjęć. Układem przechwytującym w TRUST SPYC@M jest sensor CMOS. Za ostrość obrazu odpowiada autofokus, dzięki któremu nie trzeba regulować ostrości. Urządzenie zapisuje obraz lub filmy z rozdzielczością do 640 x 480. Informacje o ilości dostępnego miejsca w pamięci przedstawiane są na wyświetlaczu ciekłokrystalicznym. Kamera informuje również tą drogą o stanie baterii oraz wybranych funkcjach.

Najważniejszą jednak cechą urządzenia jest to, że nie potrzebuje ono zasilania zewnętrznego. TRUST SPYC@M posiłkuje się energią z dwóch bateryjek AAA (małe paluszki).

Po wykonaniu zdjęć/filmu dane przetransportować można do komputera przy użyciu kabla USB dołączonego do kompletu. Zastoso-

Formula GP, Formula Force GP

Kierownice Logitech

Od wielu miesięcy w technologii komputerowych kierownic w zasadzie niewiele się zmieniło. Ma kółko, dwa pedały, kilka przycisków i ewentualnie jakiś wątpliwej przydatności dodatek w stylu ręcznego hamulca. Oferowana jest zazwyczaj w dwóch wersjach: zwykłej i z Force Feedbackiem. I na tym generalnie można by zakończyć opis dwóch nowych kontrolerów firmy Logitech. Ale nie ma tak dobrze... naprawdę warto jest nieco więcej o nich napisać.

Łukasz Nowak

Logitech w ramach corocznej wymiany całej serii produktów (o nowych myszkach już pisaliśmy) wprowadził do swojej oferty dwie kierownice, które od poprzednich modeli tego producenta różnią się w zasadzie tylko detalami. Ale czasami dobrze jest odetchnąć, zrobić sobie przerwę i dopracować kontroler w najdrobniejszych szczegółach. Pozwala to na wprowadzenie drobnych, acz bardzo potrzebnych poprawek, które w codziennej eksploatacji mogą mieć kolosalne znaczenie.

Dwie bardzo dobrze wykonane kierownice nie szokują, ale stanowią solidne narzędzie w ręku zawodowego gracza

Obydwie kierownice z serii Formula GP mają identyczny kształt. Kółko o średnicy około 25 cm otrzymało bardzo solidną konstrukcję. Już na pierwszy rzut oka widać, że jest ono o wiele grubsze od dotychczas spotykanych. Pozwala to na osiągnięcie znakomitej sterowności i całkowitej kontroli nad ruchem koła. Dodatkowo pomagają w tym dwa wybrzuszenia na środkowej stronie. Unieruchamiają one całkowicie dłonie w miejscu, w którym je położymy, przez co wyślizgnięcie się kółka z rąk jest praktycznie niemożliwe. Aby zredukować wpływ pocenia się, boczne elementy kierownicy pokryte zostały specjalnym, gumowym tworzywem, które bardzo dobrze wypełnia swoje zadanie, a przy tym jest dosyć miłe w dotyku.

Oprócz samej kierownicy, drugim stałym już elementem każdego zestawu do symulacji wyścigów są pedały. Tutaj już absolutnie nic się nie zmienia od bardzo dawna. Gaz i hamulec są wykonane poprawnie: mają przyzwoicie duże rozmiary, rozmieszczono je w rozsądnej od siebie odległości, a ich użycie nie sprawia żadnych problemów.

Za sterowanie dodatkowymi funkcjami odpowiada sześć przycisków. Dwa pierwsze, największe, zostały umieszczone z tyłu kierownicy i można ich szybko dosięgnąć nie odrywając dłoni od kółka. Oczywistym zastosowaniem jest zmiana biegów. Pozostałe cztery przyciski są małe i znajdują się po bokach środkowej belki. Dostęp do nich nie jest już taki prosty i na początku trzeba odrywać wzrok od ekranu, aby w nie trafić. Ale w końcu nie kupuje się kierownicy, żeby grać nią w Quake'a, czy Pinballa. Dwa przyciski w większości przypadków to aż za dużo (albo zmieniamy, albo strzelamy - te dwie rzeczy nigdy razem nie chodzą).

To tyle, jeśli chodzi o podobieństwa między obiema kierownicami. Teraz czas na kilka różnic. Pierwsza z nich to kolor tworzywa pokrywającego kółko. Bez tego nie dałoby się obu modeli odróżnić "na oko". Jednak nie to jest główną różnicą. Model Formula GP (żółta) jest wyposażony w dość standardowy mechanizm bez żadnych specjalnych fajerwerków, natomiast Formula Force GP (czerwona) dodatkowo ma wbudowany mechanizm Force Feedback. Nie trzeba chyba żadnemu czytelnikowi CD-Action mówić, że jest to zabawka, która odwzorowuje wszelkie nierówności na drodze i przekazuje je graczowi w postaci "kopnięć" kierownicy. Miłe to niesłychanie. Pewnym minusem jest fakt, że gra musi sama z siebie obsługiwać Force Feedback, żeby cokolwiek poczuć. Na szczęście już od dłuższego czasu wszystkie tytuły, które pojawiają się na rynku, radzą sobie z tym bez zarzutu. Warto dodać, że dla maniaków naprawdę starych gierek wprowadzono automatyczny mechanizm stawiający rosnący opór wraz z coraz większym wychyleniem kierownicy. Dodatkowo, model Formula GP jest podłączana przez port gier, a nie przez USB, jak to jest w wersji z Force Feedback.

Obydwie kierownice Logitecha nie stanowią żadnego przełomu. Są to po prostu bardzo dobrze dopracowane i wykonane produkty, które można z absolutnie czystym sumieniem polecić każdemu graczowi. Dodatkowo nie trzeba na nie wydawać fortuny, a mogę ręczyć, że każdy zapalony fan ścigałek nigdy nie wróci do klawiatury, jak już spróbuje kierownicy "z kopem". □

INFO · INFO · INFO · INFO

Logitech Formula Force GP

Dane techniczne:
Podłączenie: USB
Liczba przycisków: 6
Pedały: tak
Force Feedback: tak

Dostarczył:
Tornado 2000 S.A.
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./faks: (0 22) 868-80-01

Plusy
- bardzo dobre wykonanie
- technologia Force Feedback

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Minusy
- przyciski mogłyby być większe

Cena:
470 zł

INFO · INFO · INFO · INFO

Logitech Formula GP

Dane techniczne:
Podłączenie: port gier
Liczba przycisków: 6
Pedały: tak
Force Feedback: nie

Dostarczył:
Tornado 2000 S.A.
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./faks: (0 22) 868-80-01

Plusy
- bardzo dobre wykonanie
- rozsądna cena

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Minusy
- przyciski mogłyby być większe

Cena:
260 zł

Genialny kontroler czy po prostu nowy standard...

Genius NetScroll Optical

Do tej pory niezastąpionym elementem w produkcji myszek była kulka, dzięki której ruchy przedramienia i nadgarstka odczytywane przez optyczno-mechaniczne sensory przenoszone były na ekran komputera. Ostatnimi czasy ta sytuacja zmieniła się radykalnie wraz z upowszechnieniem się nowej technologii optycznej.

techNICK

Specjalne diody emitujące czerwone światło odbijające się praktycznie od każdej powierzchni, byleby to nie było lustro, docierają do elementów optycznych i zamieniane są na impulsy elektryczne. Taką technologię zastosowała w swoim produkcie

Po jednym przycisku na każdy palec.
Niedługo będą nam musiały wyrosnąć dodatkowe.

firma Genius, znana skądinąd z tanich, a przy tym dobrej jakości urządzeń wskazujących. Genius NetScroll Optical podłączana jest do komputera poprzez złącze PS/2. Dzięki temu można korzystać z jej funkcji nawet w przypadku posiadania starszych systemów komputerowych. Przewód połączeniowy nie jest dość długi, dlatego ktoś, kto posiada komputer umiejscowiony w sporej odległości od blatu biurka, może mieć problem z posługiwaniem się urządzeniem Geniusa. Na dołączonej dyskietce znajduje się program instalacyjny, dzięki któremu w systemach Windows zostają umieszczone sterowniki do myszy oraz aplikacja pozwalająca na ustalenie parametrów pracy urządzenia. Ciekawostką jest możliwość programowego sklejania prawej krawędzi ekranu z lewą i górnej z dolną, dzięki czemu, gdy kursor znajduje się przy dolnej belce, a potrzebujemy szybko wybrać opcję z menu, to wystarczy nieznaczny ruch w... dół i kursor pojawi się na górze ekranu. Poza tym można przydzielić każdemu przyciskowi jedną z kilkunastu dostępnych funkcji i używać ich praktycznie we wszystkich aplikacjach.

Genius NetScroll Optical jest konstrukcją, która w pełni korzysta z nowoczesnej technologii optycznej, a malkontentom muszę przekazać, że sterowanie postaciami w grach FPP za pomocą tego typu urządzenia jest mimo wszystko możliwe i sprawia mnóstwo radości. Trzeba jedynie, tak jak w przypadku klasycznych myszy, użyć programu zwiększającego programowo czułość urządzenia. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Genius NetScroll Optical

Dane techniczne:
technologia: optyczna/czujnik ruchu
liczba przycisków: 5
dodatkowe: rolka (piąty przycisk)

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32
51-416 Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00
fax (0 71) 324-05-28
www.ab.com.pl

Plusy
- pięć przycisków
- możliwość programowania funkcji

Minusy
- niezbyt długi przewód

Internet:
http://www.geniusnet.com.tw

Cena:
145 zł

Multimedialny wyświetlacz

Hivision HV151

Wyświetlacze ciekłokrystaliczne pojawiają się w ofertach wszystkich producentów monitorów. Niezbyt często zdarza się, że są one lepsze od pozostałych urządzeń danego wytwórcy.

Mike-L

Firma Hivision także może pochwalić się produktem z półki, na której winny stać monitory zawierające panel LCD z matrycą TFT. Piętnaście cali obszaru widocznego zapewnia prawie taką powierzchnię roboczą, jaką oferują konstrukcje zbudowane przy wykorzystaniu siedemnastocalowych kineskopów. Brak lampy sprawia, że powierzchnia, którą musimy poświęcić na ustawienie wyświetlacza, jest praktycznie równa podstawie i szerokości obudowy. Najlepszą jakość obrazu uzyskuje się po ustaleniu rozdzielczości na 1024 x 768 punktów i ustawieniu odświeżania na 75 herców. Oczywiście możliwa jest praca w niższych trybach (640 x 480 oraz 800 x 600) oraz wyższym (1280 x 1024), lecz wtedy objawia się wada LCD, czyli interpolowanie niektórych punktów obrazu. Najprościej tłumacząc, w niektórych częściach ekranu linia pionowa o grubości jednego punktu będzie wyglądała tak, jak trzeba, a w innej będzie miała dwa punkty grubości. Jest to spowodowane tym, że wyświetlacz zawiera jedynie tyle elementów tworzących obraz w pionie i poziomie, ile zalecana rozdzielczość (1024 x 768). Jest to dość uciążliwe przy dużej ilości tekstu, lecz przy grach już tak bardzo nie przeszkadza, gdyż duża liczba kolorów i niewiele detali powodują gubienie się błędów. Kolejne problemy pojawiają się przy szybko zmieniających się obrazach, gdyż korekta jasności i koloru w pojedynczym punkcie obrazu następuje minimalnie po 30 milisekundach. Monitor zawiera także małe, lecz dość dobrze przenoszące wysokie dźwięki stereofoniczne głośniki.

Jeżeli ktoś nie liczy się z pieniędzmi i wymaga doskonałości, to ten monitor może go posunąć o jeden krok ku ideałowi.

Jeśli mam być szczery, to jest to chyba najlepsza konstrukcja nosząca logo firmy Hivision, jaką dane mi było testować. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Hivision HV151

Dane techniczne:
Wyświetlacz
(rodzaj/przekątna): TFT LCD/15 cali
Zalecana rozdzielczość: 1024 x 768
Maks. odświeżanie: 75Hz
Pobór mocy (normalny/czuwanie): do 36W/5W
Dodatkowe: wbudowane głośniki stereo

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32
51-416 Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00
fax (0 71) 324-05-28
www.ab.com.pl

Plusy
- zaskakująco dobry obraz
- prosta obsługa

Minusy
- problemy z odświeżaniem przy szybko poruszających się na ekranie obiektach

Internet:
http://www.geniusnet.com.tw

Cena:
6000 zł

Nowości sprzętowe

wanie technologii USB sprawia, że kamerę można szybko podłączyć do działającego komputera.

Po podłączeniu kablem USB TRUST SPYC@M-a możliwe jest posłużenie się nim jako kamerą internetową. Po zastosowaniu odpowiedniego oprogramowania TRUST SPYC@M umożliwia prowadzenie wideokonferencji oraz przesyłanie wideoemailów. Do kompletu dołączony jest klip mocujący kamerę na specjalnej podstawce. Rozwiązanie takie pozwala na umieszczenie kamery w dowolnej pozycji oraz późniejsze manipulowanie jej ustawieniami.

www.tornado.com.pl

Nowe karty USB

Karty zapewniające współpracę z urządzeniami wymagającymi złączy zgodnych ze standardem USB 2.0 są już faktem. Urządzenia tego typu są oczywiście zgodne ze starszą specyfikacją, dlatego można używać także starszych urządzeń wymagających standardu 1.0. Kolejnym producentem, który wprowadził tego typu urządzenie do swojej oferty, jest firma Belkin Components. Kartę umieszcza się w złączu PCI i... praktycznie można korzystać z dobrodziejstw poprawionego standardu. Maksymalny transfer wynosi obecnie czterysta pięćdziesiąt megabajtów na sekundę, co daje około czterdziestokrotny przyrost prędkości transmisji. Cena ma wahać się w granicach stu dolarów.

www.belkin.com

Kolejna dwunastka

Wrocławski dystrybutor AB SA wprowadził do swojej oferty najnowszą nagrywarkę Ricoha - znanego producenta nagrywarek CD-RW oraz "kombajnów" (urządzeń łączących w sobie napędy CD-RW, CD-ROM i DVD-ROM). Model MP9120A charakteryzuje się prędkościami zapisu: dla płyt CD-R - 12x, płyty CD-RW - 10x oraz odczytu CD-ROM - 32x i DVD - 8x. Średni czas dostępu wynosi 100 ms (32x), a transferu danych 33,3 MB/s UDMA33. Urządzenie posiada interfejs ATAPI oraz bufor pamięci o pojemności 2 MB. W modelu MP9120A zastosowano najnowsze rozwiązanie technologiczne Ricoha - JustLink (konkurencyjne do technologii BurnProof promowanej przez Sanyo). Technologia ta zapobiega pojawieniu się błędów typu underrun buffer, które mogą wystąpić w trakcie nagrywania płyt z bardzo dużą szybkością. Różnica pomiędzy tymi dwoma technologiami polega na długości przerwy występującej w przypadku przerwania nagrywania (z powodu utraty ciągłości dopływu danych) i ponownego jego rozpoczęcia. W przypadku BurnProof wynosi ona 40 mikrometrów, a w technologii JustLink tylko 2 mikrometry!

www.ab.pl

Płonące notebooki

Ponad dwadzieścia pięć tysięcy wadliwych akumulatorów musiała wycofać ze sklepów i magazynów firma Dell. Takie posunięcie było spowodowane usterką, którą wykryto w tych

Nowości sprzętowe

komponentach. Wada była na tyle poważna, że mogła wywołać podczas pracy w notebookach pożar. Oczywiście nie jest winien producent komputerów, ale wytwórca baterii, czyli firma Sanyo, którą Dell obciąży wszelkimi kosztami związanymi z operacją.

support.dell.com

Klasa "Junior"

Oferta Cadeny Systems wzbogaciła się o kolejną cyfrową kamerę internetową marki Samsung - Anycam Junior MPC-M80. Ta małych rozmiarów kamera to świetna propozycja dla użytkowników domowych, jest tania i łatwa w użyciu. Zaopatrzono ją w 1/3-calowy czujnik CMOS, pozwalający na rejestrowanie obrazów do 15 klatek na sekundę. Anycam Junior pracuje również w pomieszczeniach o bardzo słabym oświetleniu (ok. 5 luksów), a dzięki specjalnemu przyciskowi umieszczonemu na obudowie każdemu użytkownikowi umożliwiono szybkie wykonywanie stop-klatek. Producent razem z kamerą dostarcza m.in. program PC Snoop SE, który umożliwia Anycam Junior automatyczną rejestrację ruchu w danym pomieszczeniu. Urządzenie kontaktuje się z komputerem za pomocą interfejsu USB. Nową kamerę wyposażono w przydatne rzepy, pozwalające stabilnie zamocować ją w dowolnym miejscu biurka. Anycam Junior współpracuje z systemem Windows 98/2000.

Dane Anycam Junior MPC-M80
- sensor 1/3 cala CMOS
- rejestracja obrazu: do rozdzielczości (352 x 288), do 15 klatek na sekundę
- minimalne oświetlenie: 5 luksów
- wymagania sprzętowe: Pentium >= 133 MHz, port USB, Windows 98/2000
- oprogramowanie: AnyCam Junior, NetMeeting, PC Snoop SE

www.cadena.com.pl

Niebieskie połączenie

Technologia Bluetooth rozpowszechnia się coraz bardziej, więc nic dziwnego, że pojawia się wiele urządzeń wykorzystujących nową formę przesyłania danych. Firma Red-M zaproponowała niedawno serwer umożliwiający dostęp do danych za pomocą bezprzewodowej komunikacji. 3000AS jest w stanie samodzielnie odnaleźć komputery, jak również inne urządzenia pracujące w systemie Bluetooth i zapewnić współpracę z siecią firmy. Je-

dynym problemem jest fakt, że urządzenia te mogą znajdować się w odległości mniejszej niż sto metrów od serwera. Cena tej konstrukcji ma nie przekroczyć trzech tysięcy dolarów.

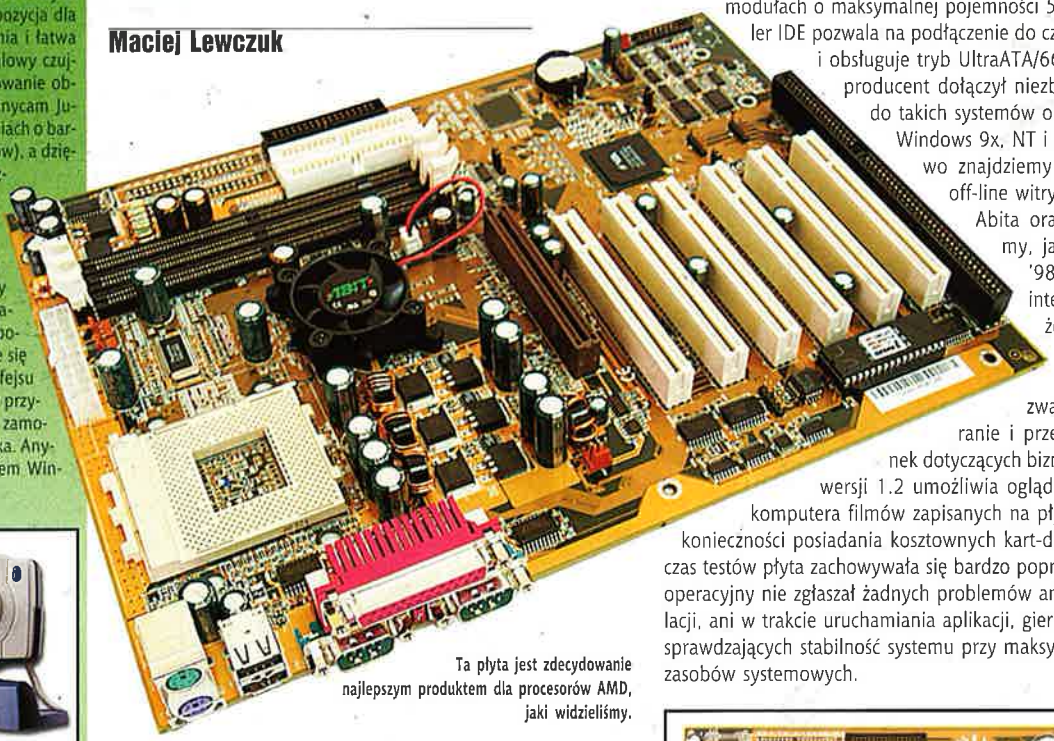
www.red-m.com

Zakręcić AMD-kami

Abit KT7

Kiedyś stwierdziłem, że procesory produkowane przez firmę AMD czekają na płyty główne, które będą mogły w pełni ujawnić moc w nich tkwiącą. Czekałem na takie konstrukcje i w końcu w moje ręce wpadł produkt firmy Abit. Czy się na niej nie zawiodłem, dowiecie się czytając niniejszy tekst.

Maciej Lewczuk

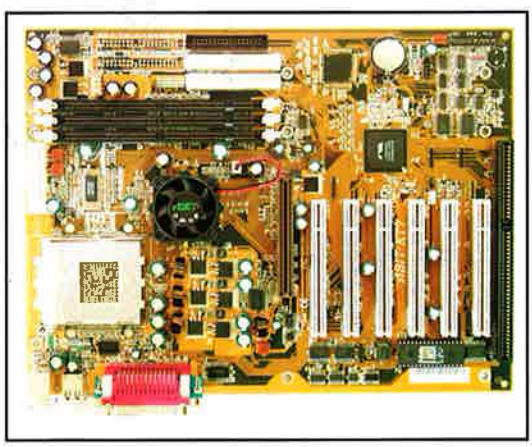


Ta płyta jest zdecydowanie najlepszym produktem dla procesorów AMD, jaki widzieliśmy.

Abit KT7 jest płytą, przy projektowaniu której wykorzystano układy logiczne firmy VIA, czyli chipset KT133. Dzięki temu oraz zastosowaniu złącza Socket A możliwa jest współpraca z procesorami Athlon, Duron i Thunderbird. Wykonana w formacie ATX płyta sprawia już przy ogólnych oględzinach bardzo pozytywne wrażenie, a to za sprawą przemyślanego rozmieszczenia poszczególnych elementów oraz jakości wykonania. Podstawową cechą rzucającą się w oczy jest zamontowanie jednego złącza AGP, pojedynczego ISA i aż sześciu PCI. Dodatkowym elementem, który do tej pory widziałem jedynie na płytach służących do budowy zaawansowanych serwerów, jest wentylator umieszczony na radiatorze jednego z układów chipsetu (North Bridge). W innych konstrukcjach producenci korzystają jedynie z chłodzenia za pomocą radiatorów, ale sprawdziłem, że ich temperatura jest zawsze niepokojąco wysoka. Dzięki rozwiązaniu Abita możemy spodziewać się większej niezawodności płyty. Jeśli ktoś posiada kilka urządzeń korzystających ze złącza USB lub ma zamiar je nabyć, to może być zadowolony z faktu, że KT7 obsługuje cztery takie złącza; dwa z nich umieszczono tuż obok gniazda klawiatury, a kolejne na śledziu montowanym w obudowie komputera. Złącze AGP jest w stanie obsłużyć karty graficzne potrafiące pracować w standardzie 4x, lecz sam producent uprzedza, że napięcie podawane do akceleratorów to 1,5 V.

Mechanizm Soft Menu III zapewnia możliwość pełnej kontroli nad funkcjami płyty oraz obsługiwanych procesorów. Podczas testów sprawdziliśmy kilka procesorów i okazało się, że oprócz bezproblemowej ich obsługi istnieje możliwość ustawienia prawie każdemu z nich dużo wyższych częstotliwości pracy niż wynoszą ich wartości znamionowe. Oczywiście nie chodzi tu tylko o wybór jedynie wyższej częstotliwości taktowania, ale także o wartości mnożników (z tego słynęły konstrukcje AMD). W przypadku innych płyt też można było tego dokonywać, lecz należało ingerować w konstrukcję procesorów, czyli ciąć ścieżki i łączyć inne, by wybrać wyższy mnożnik. W przypadku KT7 nie jest to konieczne, gdyż Soft Menu działa bez potrzeby sprzętowych manipulacji na układach. Dzięki tej właściwości prawie z każdego procesora można wycisnąć więcej mocy obliczeniowej, niż zostało to przewidziane przez producenta. Należy jednak pamiętać, że każda tego typu operacja może skończyć się uszkodzeniem płyty głównej i procesora, dlatego też takich zabiegów dokonuje się wyłącznie na własne ryzyko. Każdy procesor, który pracuje ponad swoje standardowe możliwości, wydziela znacznie więcej ciepła. Energia ta musi zostać odprowadzona przez dobry radiator z wentylatorem, gdyż w przeciwnym razie kość pracuje niestabilnie i może zostać uszkodzona.

Konstrukcja Abita może obsłużyć do 1,5 GB pamięci RAM w modułach o maksymalnej pojemności 512 MB. Kontroler IDE pozwala na podłączenie do czterech urządzeń i obsługuje tryb UltraATA/66. Na płytce CD producent dołączył niezbędne poprawki do takich systemów operacyjnych, jak Windows 9x, NT i 2000. Dodatkowo znajdziemy na niej wersję off-line witryny internetowej Abita oraz takie programy, jak Inforia Quest '98 (wyszukiwarka internetowa), a także PointCast Bussiness Network Overview, pozwalający na pobieranie i przeglądanie nowinek dotyczących biznesu. WinDVD w wersji 1.2 umożliwia oglądanie na ekranie komputera filmów zapisanych na płytkach DVD bez konieczności posiadania kosztownych kart-dekoderów. Podczas testów płyta zachowywała się bardzo poprawnie, a system operacyjny nie zgłaszał żadnych problemów ani podczas instalacji, ani w trakcie uruchamiania aplikacji, gier czy programów sprawdzających stabilność systemu przy maksymalnej zajętości zasobów systemowych.



Abit KT7 jest konstrukcją na miarę poprzedniego hitu, jakim była BH6 i BE6, lecz przeznaczoną dla procesorów AMD. Jeśli potrzebujecie stabilnej płyty, która zapewni duże możliwości rozbudowy i ewentualnego podkręcania prędkości Athlonów lub Duronów, to szczerze polecam ten produkt. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Abit KT7

Dane techniczne:
Format: ATX
Chipset: VIA VT8363/VT82C686A
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/1
Audio: brak
Inne: 2 dodatkowe porty USB

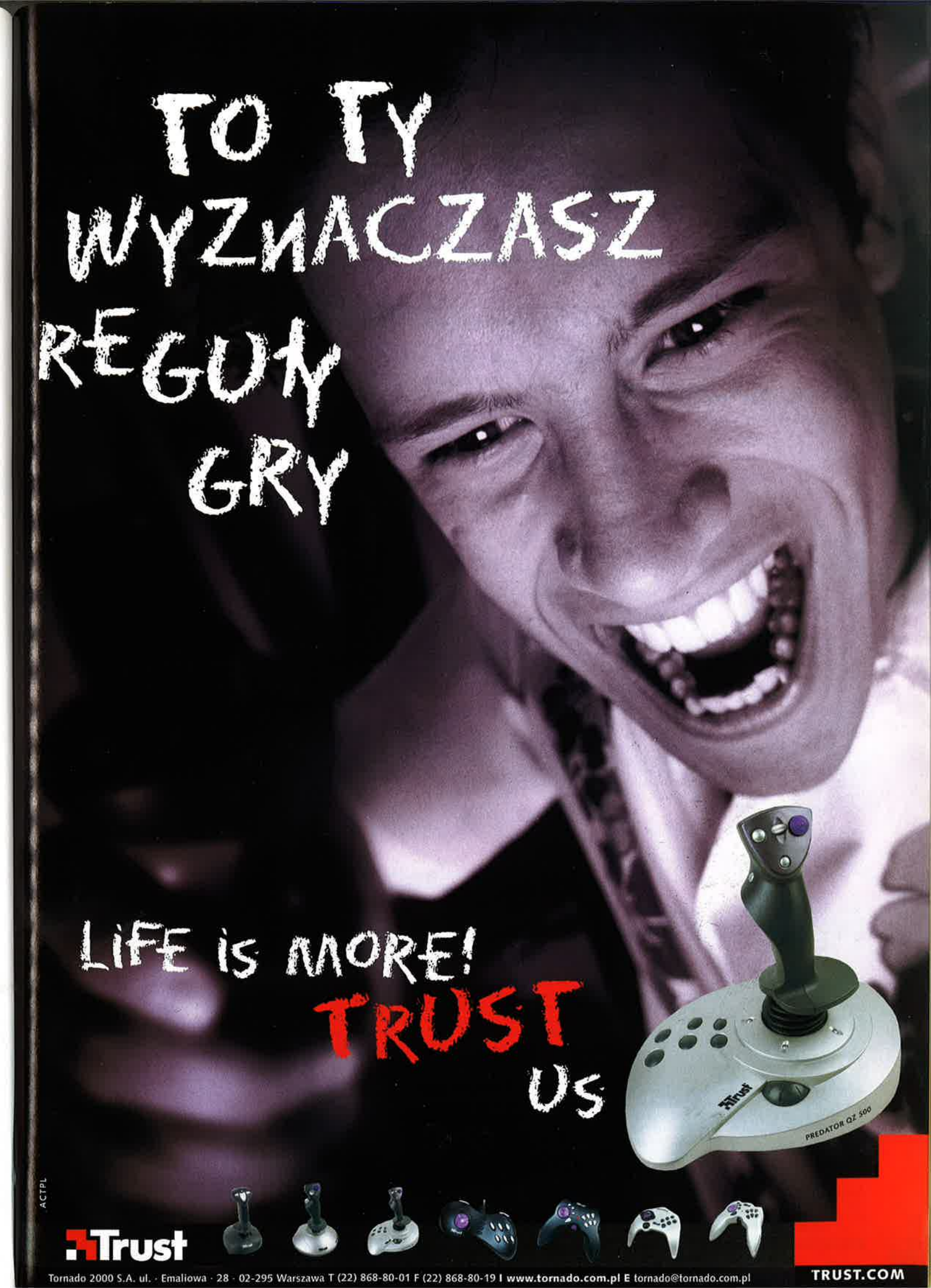
Dostarczył:
BIOS
ul. Jagiełły 3
02-495 Warszawa
tel. (0 22) 867-51-38
fax (0 22) 662-10-77

Plusy
- duże możliwości
- świetna do podkręcania procesorów

Minusy
- brak obsługi UDMA 100 (w wersji bez RAID)

Internet:
http://www.abit.com.tw
http://www.bios.com.pl

Cena:
770 zł


TO TY
WYZNACZASZ
REGUŁY
GRY
LIFE is MORE!
TRUST
Us
PREDATOR QZ 500
ACTPL
Trust
Tornado 2000 S.A. ul. · Emaliowa · 28 · 02-295 Warszawa T (22) 868-80-01 F (22) 868-80-19 I www.tornado.com.pl E tornado@tornado.com.pl
TRUST.COM

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Tja. Teoretycznie mamy teraz grudzień, w praktyce czytacie to w drugiej połowie listopada, a ja piszę te słowa jeszcze wcześniej. A do świąt są ze 4 tygodnie. Z kolei numer styczniowy wielu z Was może kupić już PO świętach, więc... co tu zrobić ze świątecznymi życzeniami? Wyznajemy filozofię, że na pociąg lepiej przyjść godzinę przed odjazdem niż minutę po. Zatem: Wesołych Świąt, dziewczyny i chłopaki (a za miesiąc i tak to powtórzymy, spox). (Smacznej choinki i wesołego karpia! - musiałem to powiedzieć! - Jedi). No dobra, teraz jeszcze część oficjalna: co piątek w godz. 14-16 spotkacie nas na IRC-u, na kanale #cdaction. Na CD/Extras/!!!FAQ macie coś, co warto - trzeba! - poczytać, ZANIM zaczniecie pisać list. Na CD znajdziecie też Action Mag, czyli młodszego brata CDA i AR - warto i tam zajrzeć, jest w nim mnóstwo fajnych tekstów i nie tylko. Radzę jeszcze zwrócić uwagę na rekordową - ogromną! - objętość Girl's Corner w tym AR! Jak tak dalej pójdzie, to niedługo w AR pojawi się Boy's Corner, gdzie NIE będzie listów dziewczyn :).

Myśl miesiąca: *Nie rozumiem, po co kobietom tyle pieniędzy. Jedzą mało, piją mało, nie grają, nie palą i nie mają przyjaciółek, które muszą utrzymywać. (C) Jacques Tati.*

DUŻA PROŚBA: wypełnijcie ankietę ze str. 117-118!

Mądre słowa

Jestem waszym wiernym czytelnikiem od hmmm bardzo dawna, gdyż moim pierwszym numerem był 2/96 (2). (...) Od jakiegoś czasu zauważyłem, że większość osób, które piszą na łamach CDA, to gracze/użytkownicy młodszego pokolenia. Nie mówię tutaj, że ja należę do jakiejś starej gwardii, ale (...) zmierzam jednak do dosyć nieprzyjemnego wniosku (oczywiście jest to moja prywatna opinia), że w porównaniu z numerami z 97/98 r. czytelnicy wyrażają się coraz bardziej po chamsku, z wyraźnym brakiem tolerancji i godności (nie chodzi mi tu o loozackie teksty), o czym świadczą listy typu "Jesteście do d*" albo "Po co tłumaczycie skrót CD-RW, skoro i tak wszyscy o tym wiedzą". A ja mogę dać przykład, że jednak nie wszyscy wiedzą, co to znaczy. Otóż jest program na kanale TV4, nazywa się "META", w którym według pana, który opisywał ww. napęd, znaczy to tyle co RW - Read/Write (czytać/(za)pisać), co jest kompletną bzdurą, gdyż, jak sama nazwa wskazuje, są to kompakty *ponownego zapisu*, czyli: ReWritable! Takich przykładów jest dużo, bo najtrudniejsze jest to, co jest oczywiste. A jeżeli jakiemuś samozwańczemu "GURU" nie podoba się to, że na łamach CDA są zamieszczane teksty dla trochę mniej obeznanych w komputerach użytkowników, to niech sięgnie choćby po gazetę taką jak Windows Pro, zobaczymy, czy teraz będzie tak wesoło i czy nie trzeba będzie pisać listów z prośbami o obniżenie poziomu zamieszczanych tam artykułów :). (...) to czy chcieliby wydać swój cudowny program za śmieszną cenę 20 zł??? Myślę, że raczej nie. (...) I bardzo dobrze, że ośmieszacie tych, którzy na to zasługują. Ludzie najwięcej potrafią mówić o tym, o czym kompletnie nie mają pojęcia.***

Błażej "ViPeR" Kołodziej

Nic dodać, nic ująć... A, i już wiem, czemu gadam tyle o seksie :(((. (Sugerujesz, że nic nie wiem o gumowych kurczakach!? - Jedi).

Wiele osób krytykuje AR i to mnie bardzo dziwi. Twierdzą one, że wasze odpowiedzi są głupie i toporne i że w ogóle powinniście zamieszczać mądrzejsze listy dotyczące np. spraw pisma. Po pierwsze, odpowiedzi na takie pytania zawarte są w FAQ, a po drugie przecież marudy nie muszą czytać AR. Teraz chciałbym opisać wam krótką historię. Jest sobie stacja komercyjna, za którą należy płacić comiesięczny abonament. Puszcza ona najnowsze i najlepsze filmy i serwisy informacyjne. W każdy czwartek o siedemnastej lecą kolejne części Monty Pythona. Pewnego razu jakiś gościu wykupuje taki abonament, ogląda różne fajne filmy, cieszy się, chwali nową telewizję i nagle nastaje czwartek, godzina siedemnasta. Szok! Gościu nagle przeklina stację i pisze list do zarządu z pretensjami: "Po co puszczacie takie denne i toporne filmy, powinniście puścić wtedy jakiś program naukowy. Kto to w ogóle ogląda?". Podobnie wygląda sprawa z CDA i AR. Nikt nie kazał gościowi oglądać Monty Pythona, a skoro go jeszcze puszczają, to znaczy, że ma on wystarczającą oglądalność.

tow. Bierut

Bierut for president! :)

Sprawy ogólne

Parę(set) spraw natury ogólnej:

Skończcie z tą hegemonią Elda w recenzjach!!! Osobiście, naturalnie, nic do niego nie mam, jego artykuły są chłodne (ang. "cool"), profesjonalne etc. (jak Was wszystkich zresztą); przesyt jednak nigdy nie jest zdrowy. Tu Eld, tam Eld, już - jak to mówią - boję się otworzyć konserwę...

Liczba recenzji danego autora zależy tylko od chęci i sił piszącego. Zresztą czasem Ulver wyręcza Elda, a obu pomaga Bambino de Bodom...

Recenzujcie co miesiąc kilka *absolutnie* beznadziejnych gierek! Propozycja ta nie jest paradoksalnie konsekwencją zbyt długiego ślęczenia przed monitorem. Spójrzcie na to z tej strony: tekst taki pozwala redaktorowi wyżyć się po godzinach spędzonych na układaniu bałwochwalczych pean(ów) (jak to się odmienia?!) [właśnie tak! - red.] ***o uderzeniach (ang. "hit"), jest to więc zabieg higieniczny. Dalej, autor poprawia swój warsztat, gdyż taka recenzja pozwala odbiec daleko od wysłużonych schematów. Poza tym, nie zaszkodzi nigdy potrenowanie stylu sarkastyczno-ironicznego (patrz: recenzja Beach Head 2000 Czarnego Iwana [BTW: obok Gem.iniego to mój ulubiony re(d)aktor] - majstersztyk; ["To świetna gra, dzięki której lobotomia przestanie być zabiegiem chirurgicznym" - tekst roku!!!]).***

Nie ma sprawy, nam też czasem takie recenzje dają możliwość wyładowania nadmiaru stresów.

Prośba: Jak spis treści jest wg alfabetu, to po kiego licha indeks?! Zamiast niego dajcie Warto Zobaczyć.

Nooo... indeks obejmuje wszystkie gry z danego numeru, nie trzeba osobno szukać w zapowiedziach itd., czy jest coś o ulubionej gierce. Zresztą spis treści i tak ma się zmienić...

Zadziwia mnie też minimalizm dążeń Waszych czytelników. Pytają się, jak zostać redaktorami CDA (co, notabene, zostało już opisane w FAQ). Phi! Widać opuściły ich ambicje! Ja się pytam: co zrobić, by zostać Naczelnym CDA! I nie odpowiadajcie czasem głupawo!

Mieć nerwy jak postronki, skórę grubą na 10 cm, zdrową wątrobę i chore pomysły. I Barnabę Jediego.

NoTaG (AR 08/2000). Nie rozumiem Was w tej chwili. Przecież tam wyraźnie jest napisane: "pożyczyłem od kolegi na ZIELONEJ SZKOLE". Może coś się zmieniło, ale ja zieloną szkołę miałem w 2-3 kl. Mózg takiego dziecka nie jest jeszcze w pełni ukształtowany. Należałyby się więc NoTaGowi grzeczne, spokojne wyjaśnienia, a nie kąśliwa repeta, jaką tylko WY potraficie machnąć. Jesteście be!...

I(jon) Ti(chy) (np. "O moje Ociesęki" [autor nieznany])

Czasem po prostu szkoda słów i czasu na jakieś subtelności. A śmiech boli - jego siłę rażenia czują nawet buraki. No i - oko za oko. Zresztą poczytaj list poniżej... I sam powiedz: czy udzieliłbyś tu grzecznej, spokojnej odpowiedzi?

Polski Indianin

Jestem pod wrażeniem tekstu z wrześniowego CD Action, a dokładniej pod wrażeniem jego naciąganej i pozbawionej logiki argumentacji. (...) ["Polscy Indianie" w Przemyśleniach - red.] ***Wszyscy moi znajomi zaopatrują się regularnie u pirata (ponad 30 osób), ale nie w jakimiś dzikim pędzie. Każdy kupuje gry nie dlatego, że wychodzą jako nowości, ale dla rodzaju, który lubi, tzn. strategia, FPP, symulacja (...), tak więc - NIE OKRADAM SIEBIE. (to nie krzyk, a podkreślenie)***

Kogo więc okradasz? Komuś przecież zabierasz JEGO uczciwie zarobioną kasę, płacąc piratom... Temu chyba nie zaprzeczysz? Czyli powiedz głośno: JESTEM ZŁODZIEJEM... Przykre, nie?

Mało tego - uważam się za okradanego przez dystrybutorów gier.

Biedaczek, masz chusteczkę, wytrzyj nosek. Ululamy chłopczyka, nie płacz, dziecinko... nie każdy musi być mądry... tacy jak Ty też są na pewno do czegoś potrzebni...

Wystarczy sięgnąć po CD-Action sierpniowy i porównać ceny u dystrybutorów na tę samą grę. Różnice sięgają i 20 zł!! Wiem, wolny rynek itp., ale ten sprzedający o 20 zł drożej drze pyska tak samo jak ten sprzedający taniej.

W czym problem!? Każdy ma prawo ustalić cenę, jaka mu przyjdzie do głowy. Po to masz oczka w łepku i coś w środku tegoż (prawda? masz tam coś?), by wybrać sobie najkorzystniejszą ofertę...

A mój pirat jest jeszcze tańszy - wolny rynek - i szybszy - ot co! Nagrywa zawsze solidnie, uznaje reklamacje, czegóż chcieć więcej???

I tu rączki, nóżki oraz inne członki po prostu człowiekowi opadają, bo gdyby głupotę przełożyć na wzrost, tobyś mógł teraz na kolanach Księżyc w... hm... nieodziane pośladki pocałować! Sorry, ale innej odpowiedzi na taki tekst nie jestem w stanie dać!

I dlatego stosuję zdrową zasadę - gry do 90 zł kupuję oryginały - powyżej tej ceny piraty, bo nie dam się okradać dystrybutorom.

A powyżej jakiej kwoty kradniesz ze sklepów buty, chleb, spodnie, twarde dyski? Czemu pozwalasz się okradać dystrybutorom WSZELKICH INNYCH dóbr? Stary - do dzieła!!! Kradnij, ile możesz - czyli wszystko, co kosztuje, trzeba ukraść! A co! Do dzieła: krad-nij! Krad-nij!! Krad-nij!!!

PS. Uwaga do argumentacji z odpowiedzi na list czytelnikowi, tenże numer wrześniowy (taniej - więcej) - szanowny redaktorze - a co mnie obchodzi, że ktoś kupi tańszy nakład i wywiezie do Niemiec i sprzeda go taniej.

To, że po pierwszym takim numerze żadna firma już nie sprzeda Polakom nic taniej. I potem powiesz: "Skoro nie ma już gier poniżej 90 zł, to będę kupował tylko na giełdzie, co za złodzieje z tych dystrybutorów, kiedyś sprzedawali nawet po 60, a teraz bandycko podwyższyli cenę, oszuści". Czyż nie? Cholerny egoista z Ciebie, człowieku, i to krótkowzroczny!

Od tego są zastrzeżenia - for sale only in Poland - więc to nie jest argument za utrzymaniem wysokiej ceny gry.

Napisy to se można... Usłuchasz, jak Ci napiszę: "Nie kupuj na giełdzie"? No właśnie, sam widzisz... a myślisz, że "for sale only in Poland" coś zmieni? NIC. Cały polski nakład szybko wyląduje w Niemczech, a dystrybutor dostanie furii: "To my Wam dajemy 50% zniżki, a wy co?! A ucho od śledzia, a nie niższe ceny dla polskich graczy!!!"

Mnie interesuje to, co ja mam w sklepie w Polsce i jaka jest tego cena, a nie to, że "pan przekrętacz" wywozi z Polski gry i sprzedaje je taniej w Niemczech.

Moja chata na skraju wsi, mnie to wszystko wisi... stara polska filozofia. Na tej zasadzie: nieważne, że np. w Rosji jakiś szaleniec opanował wyrzutnie rakiet nuklearnych, mnie obchodzi tylko, co będzie jutro na imprezie. Żebyś się nie obudził z ręką w nocniku...

To tyle, pozdrawiam i apeluję: nie róbcie ludziom wody z mózgu.

Niektórym to nie grozi - najpierw trzeba mieć mózg. Jak Polska ma być kiedyś normalnym krajem, skoro u nas powodem do chwały jest to, że się kogoś okrada (i jeszcze ofiarę się nazywa złodziejem)? Ech... ktoś ma pożyczyć bejzbola? Sam się walnę i będę miał spokój...

Ale... do kogo ja mówię, toż wy dostajecie kasę od tych nienażartych prezesów za obronę ich sprawy. A nie jest tak :-)))))))??

MalakAlRahim

Ha-ha-ha. Jasne. Codziennie 3000 zł za to kasuję i drugie tyle za to, że wkładam koszulkę z logo jakiejś gry... Otóż, bracie, jak widzę, do czego zmierza ten kraj, którym kiedyś rządzić będą tacy ludzie jak Ty, to mnie zimny pot oblewa i desperacko staram się choć jakiemuś promilowi czytelników otworzyć oczy. Pewnie szybciej zawrócę Wisłę kijem niż mi się to uda - no ale trzeba choć próbować! Naturalnie w to, że robię to bezinteresownie, i tak nie uwierzysz, bo Ty już z tych, co to "za darmo to się nawet nie wysikam!". A ile Ci piraci zapłacili za napisanie tego listu, co?

Oceny...

(...) Oceny były, są i zawsze będą subiektywną formą oceny (czy jest inna?), ale są potrzebne. Możemy nie zawsze się z nimi zgadzać, ale nie wierzę, żeby różnice te były aż tak diametralne jak w liście, który właśnie przeczytałem (chodziło tam o Unreala). Mi osobiście oceny zawsze dają jakieś pojęcie o poziomie danej gry. Nie sądzę, żebyście naprawdę dobrej grze dali ocenę poniżej 5, czy też odwrotnie - jakąś grę zbytnio wywyższyli. Wszyscy mają swoje własne gusta i ulubione gatunki, ale z tego, co obserwuję, to główna, a przynajmniej spora, część oceny, jaką wystawiacie, to wykonanie gry: grafika, muzyka i ogólne wrażenie. Grywalność też ma swój udział, ale tu już jednak należy pamiętać, że nie wszyscy mogą zachwycić się na przykład grą sportową (tutaj kwestią sporną mógłby być NHL 2000 oceniony przez recenzenta na 10/10, ale jeśli uważał on, że gra zasługuje na taką ocenę, to czemu nie. Osobiście raczej nie przyznałbym tego typu grze najwyższego wyróżnienia, gdyż nie jest to mój ulubiony gatunek, ale trudno nie docenić w niej jakości wykonania. To dla każdego maniaka gier sportowych, a w szczególności hokeja, wystarczy, aby uznać tę grę za najlepszą z najlepszych) i wydaje mi się, że staracie się o tym pamiętać.

Andrzej z Wrocławia

Demo = gra?

Czy jak zamieszczacie demo jakiejś gry, to oznacza, że dana gra zostanie wydana w Polsce?

Jairk (?) z Warszawy

Niestety nie. Ba, nie wiadomo nawet, czy... powstanie sama gra! Bo bywało i tak, że pojawiało się demo gry, a potem np. producent bankrutował albo co... Demo to tylko sygnał: "jest taka gra, pewnie się KIEDYŚ ukaże". Aha, nie wiem, czy nie popełniłem błędu przy przepisywaniu xywki - strasznie niewyraźne pismo masz... (ale moje i tak gorsze :)). Swoją drogą, starajcie się pisać W MIARĘ czytelnie. Nie to, że trzeba, wypada itd. - po prostu ułatwicie nam pracę.

Girls & PL

Podziały światka komputerowego. Dawnymi czasy (...) wyłoniła się pierwsza rysa na spójnym dotąd światku użytkowników tych wspaniałych maszyn - podział na 8-mio i 16-to bitowców. Walka była krwawa i nierówna (bo tych drugich ciągle przybywało) i trwała aż do pojawienia się nowego podziału - na konsolowców i pecetowców (całe szczęście, że nie doszło do rozbratu w niwie 16-tek i nikt nie ośmielił się zaatakować Amigi). [Jakże nie?! - parę lat wojna trwała! Wiem, bom sam walczył :)) . A jeszcze STeki się prały z PCtami i Amigami... itd. - Smg]. ***Potem była wojna nowi-starzy czy, jak kto woli lamerzy i userzy... Dlaczego to piszę? Bo jeszcze po poprzednich starciach krew nie obeschła, a już rodzi nam się nowy podział MY i ONI, a właściwie ONE. Po co to komu? Należymy (prawie) wszyscy do gatunku homo sapiens i można by rzec "kiedy jest miłość, to płeć nieważna" - a wszyscy przecież kochamy komputery, no nie? Do męskiej części - dajmy im - dziewczynom - szansę! Jak ja zasiadłem pierwszy raz przed ZX-em w wieku jeszcze przedszkolnym, to nikt mnie nie gonił, że młody i lamer. Jak ktoś nie zacznie, to NIGDY nic nie osiągnie. Dlatego trzeba pomagać początkującym dziewczynom i chronić te, które coś umieją! Do żeńskiej części - trochę samozaparcia! Faceci mają to do siebie, że bronią "swojego" terytorium (pamiętacie, jak to kiedyś było z kobietami za kierownicą).***

Polskie wersje. (...) Wiąże się to z poważnym problemem: poszedłem do sklepu i pytam o Baldura w wersji oryginalnej - nie ma. Poszedłem do firmowego sklepu CD-Projekt. A tam patrzą na mnie jak na raroga i mówią, że przecież po polsku, i jakieś gadżety i w ogóle... Poszedłem na stadion i... jest! Nie kupiłem, ale pomyślałem, jak to u nas trudno być legalnym. Poza tym, jeśli np. ktoś zaangażuje do jakiejś gry, powiedzmy, Jacka Nicholsona (wiem, że to jest tak prawdopodobne, jak to, że teraz spadnie na mnie meteoryt (łup! aj...), ale rozumujemy hipotetycznie, to w wersji PL nie zastąpi mi go żaden Linda czy nawet Gajos. Zresztą, co ja będę szukał daleko - czy zastąpienie komentującego w jakiejś (nie pamiętam) grze selekcjonera drużyny Anglii np. red. Szaranowiczem byłoby dobrym pomysłem?

Leszek "Kleszcz" Manaj

Z punktu widzenia tych, co znają "anglika" - idiotyzm. Ale co z tymi, którzy komunikat "Game Over" rozumieją jako grę pod tytułem "Over"?

(...) Zgadzam się w 100% z listem Muad' Diba [8/2000]. Pewna *dziewczyna* pyta się, gdzie stopka redakcyjna (...) na chłopaka już byście się rzucili itp. itd.

R@jder z Puław

Na dziewczyny też się rzucamy, tyle że nie w taki sposób i nie przy wszystkich. Myślę, że większość chłopaków woli jednak, żebyśmy się na nich rzucali wyłącznie na łamach i tylko słownie.

Dwie refleksje

"CDA jest jak kobieta - trzeba dojrzeć, żeby umieć się nim posługiwać" ;PPP (...) Ja Was wszak nie obluzguję, gdyż zdaję sobie sprawę, że jak ktoś pisze dziesiątki tekstów, to, chcąc nie chcąc, w końcu MUSI popełnić jakiś błąd. W rakiecie prawdopodobieństwo zepsucia się jakiejś części też wynosi z jeden do miliona, ale skoro tych części jest milion, to nie dziwota, że raz na jakiś czas rakieta robi "bum". Powyższe dedykuję wszystkim, którzy postanowią opie CDA.***

Ijon Tichy

To a propos Gamewalkera w 10/00, jak mniemam :). [Jedi: Nie, Smuggie, muszę Ci wyjawić brutalną prawdę. Widzisz... pamiętasz ten Twój skok na bungee? Jak by to powiedzieć... Ty się roztrzaskałeś o te skały. Khem...]

Kogo nie lubimy?

Zaobserwowałem, że konkurencja Was nie lubi i vice versa.

Nie będę się wypowiadał o sympatii ze strony konkurencji - koń, jaki jest, każden widzi - ale powiem tylko, że my wszelką konkurencję darzymy szacunkiem - bo to przecież mimo wszystko konkurencja. Co nie oznacza, że musimy się zaraz trzymać za rączki i świergolić do siebie.

W waszym piśmie nie ma bowiem żadnej reklamy pism komputerowych.

A Cool Games? :) A Action Plus? :)). A Net :)))? A PC Format? :D Jak ktoś się chce u nas zareklamować, to proszę bardzo - wystarczy wykupić stronę albo i więcej. Co tu mają do rzeczy sympatie? To jest biznes. Płacisz - i masz swą reklamę.

Np. Komputer Świat podaje na końcu listę czasopism, po które można dodatkowo sięgnąć.

No to my też: Reset, NSS, SGK, IO, GK itp. itd. Jakbyście sami nie znali tych tytułów...

We wcześniejszych AR wyjaśnialiście, że to z powodu Waszego największego na rynku nakładu. Jednak przed Wami największym nakładem mógł pochwalić się xxx(...) dopiero gdy Wy przejęliście palmę pierwszeństwa w tej branży, zaczęły się ploty i donosy made in konkurencja.

Po pierwsze: nie za bardzo łapiemy, co ma nakład do poprzednich akapitów. Po drugie wojny i wojenki w branży zaczęły się w momencie, gdy na naszym rynku pojawiły się DWA takie pisma - tj. od momentu, gdy pojawiło się drugie, bo trudno kłócić się samemu z sobą. Radzę poczytać archiwalne Gamblery, TS i SS. Sam zobaczysz... Tylko że ten ostatni zarzut to naprawdę strzał kulą w płot...

(...) Z przykrością muszę stwierdzić, że najpaskudniejszą robotę w CDA ma Smuggler. Raz, że nie może się podpisywać pod swoją pracą (oprócz AR). Poza tym testowanie demek jest okropne. Te ciągłe pady i restarty systemu... trzeba mieć do tego żelazne nerwy.

Gostek

Scyro prowda godocie! Żebyście mnie czasem widzieli, jak z pianą na ustach 20x próbuję uruchomić jakieś demo...

O piractwie na wesoło

Tyle u Was rozważań na temat piractwa, a ja jeszcze nie spotkałem się z listem, który by ukazywał wesołe strony pirackiego softu (w szczególności gier). (...) Kupując "U Pirata" :-) otrzymujemy tanią grę i (przy tłumaczeniu na polski) dodatkową atrakcję. Do czego zmierzam? Do różnych buraków w tłumaczeniu: GTA 2 (...) zamiast swojskich idiotów otrzymaliśmy idyotów (czy jakoś tak). Samochód nazwany w oryginale bug (poczciwy garbus) ochrzczony został jako... BŁĄD. [Ciesz się, że nie wielBŁĄD albo dromader! - Smg]. ***Soul Reaver (...) Nie wspominając o wspaniałych lektorach, napisy w menu nie mieszczą się w przeznaczonych im ramkach (nie dało się zmniejszyć fontów?). Urban Chaos - wspaniali lektorzy. Age of Empires II: osoba, która użyczyła swojego głosu czyta kwestie dialogowe tak, jakby ktoś ją kopnął tam, gdzie bardzo boli (a czyta facet).(...) Dracula: Resurrection - lektorzy. Mamy tam towarzyszy zza wschodniej granicy. Przynajmniej ja odniosłem takie wrażenie. Lecz wydaje mi się, że rosyjskiego akcentu trudno nie rozpoznać :-). Czyżby piraci from Poland się nie nadawali do takich gier? Co na to pirackie związki zawodowe? Ale jak ktoś chce podszkolić się w rosyjskim, to ma taką możliwość za (około) 20 zł. (...)***

skippy

Nie zapytamy, skąd to wszystko wiesz, bo powiesz, że to kumpel kupił te piraty :). Ale przypomnimy, iż kilka miechów temu otrzymaliśmy plik MP3 (od kumpla, a co? :)), na którym nagrany był głos takiego typowego "liektora" - klimaty: "resoursy możetcje sprzeedacc lub zamienicc" itd. No ale czego więcej oczekiwać za 20 zł?

Ludzie, WARTO chodzić na giełdy (...) choćby dla rozrywki. Ostatnio dwóch kolesi naparzało się o miejsce do sprzedaży. Krew się lała strumieniami. Ten wyższy zwyciężył. Poza tym można obejrzeć niezły pościg pirata za złodziejem (ok. 2 km).

Pirat zapewne poczuł się oburzony - jakiś cham okrada go z JEGO gierek!!! On się męczy, kopiuje, wstaje rano, buli za miejsce, płaci mafii za ochronę i organizatorom za wstęp [czasem to te same osoby :)], boi się policji... Słowem: ciężko pracuje - a tu jakieś bydlę chce się szybko i całkiem darmo wzbogacić na JEGO krwawicy. Prawda, że to oburzające?! Takie okradanie uczciwych pirackich biznesmenów na giełdzie budzi nasze WIELKIE oburzenie. Swoją drogą mógł powiadomić policję o kradzieży :))).

No i trzeba wspomnieć o napojach piratów (Żytnia, Wyborowa, Czysta - to tylko nalepki, tak naprawdę to tylko fioletowe Frugo z Ukrainy albo czerwone niegazowane z Bośni).

Nivel und Shintea

Do krytyków CDA

Pinkystinki :))) Ach, jak takie listy zachęcają do kupna CDA :)) To lepsze niż Rejs i Monty Python razem wzięci :)). Gorąca prośba do wszystkich czytelników: więcej takich listów. Wiem, że to nieładnie się wyśmiewać z bliźniego ale (...) nie myśleliście o przyznawaniu jakiejś waszej nagrody Darwina? (niektóre listy śmieszą mnie, inne denerwują, ale są perełki takie jak ten Pinkystinky czy Apus... sami powiedzcie, czy to tylko normalna głupota? IMHO są tacy, którzy mają

jakiś specjalny talent do głupot). Imagne - ohoohoohoo :))). COOL! A zaczął tak spokojnie ... (...) Root3r z* (...) Ciekawe, dlaczego denerwuje nas tak bardzo, że inny może się czegoś nauczyć szybciej od nas? (...) Nawet gdy w tej chwili mnie nie interesują, wiem, że mogą mi się przydać w przyszłości. (Na tej samej zasadzie, która każe root3rz* wykpiwać te porady, powinienem wyrzucić Analizę Matematyczną i Rachunek Różniczkowy i Całkowy - w końcu już to umiem :))) wszystkie książki (już to czytałem :)) itd.

Aro

Ping - pong

...dawajcie porównawcze testy sprzętu. Fajnie by było.

Bywają... i będą.

Wrzucajcie na CD emulatory np. Amigi lub Spectruma, plus kilka romów. To nie to samo co N64.

Romy to piractwo... Emulatory się czasem pojawiają.

Grające dziewczyny. Fajnie że istnieją, ale to nie wybryki natury, więc nie faworyzujcie ich. Chyba mamy równouprawnienie.

Jeśli tak, to co, umówisz się na randkę z facetem, skoro ma być takie 100% równouprawnienie? Przecież nie możesz faworyzować dziewczyn...

Jak już robicie tyle kącików, to zróbcie filmowy. Filmy i gry mają wiele wspólnego.

Np. trzeba za nie płacić... A tak serio, to mieliśmy kiedyś kącik filmowy w CDA i na wasze życzenie został wywalony. No ale jest ankieta, więc - do dzieła!

Nie wszyscy kochają Fallouta - naprawdę.

Herezja!!! :) Na stos!

Mieliście dawać w Info, ile dana gra ma kompaktów. I co?

Wrzuciliśmy taką rubrykę do Gamewalkera.

Napisaliście o XBox. Napiszcie też coś o innych (np. Playstation 2, Dreamcast).

W życiu. XBox to poniekąd mutacja PC, więc można coś bąknąć, reszta to już sprawa pism konsolowych. Ale (uwaga, uwaga) będziemy wkrótce wydawać pismo o konsolach...

Proszę (...) abym wyszedł na idiotę.

A tak wyglądało to zdanie przed naszymi "skrótami": *Proszę nie ciąć listu tak, abym wyszedł na idiotę.* :))) Tu pokazaliśmy Wam, co MOŻEMY zrobić z każdym listem - ale czego NIE robimy...

Zajrzyjcie do ostatnich spisów treści i zobaczcie, ile jest recenzji w stosunku do reszty działów. Czy coś jest nie tak?

Mim z Wrocławia

Za mało gier się pojawia. Ale cóż na to poradzimy? Sami mamy je pisać czy wymyślać recenzje fikcyjnych gier? Ile dostajmy, tyle opisujemy.

Pod prąd? :)

(...) CDA to bardzo fajna, gruba i sexy gazetka. Prawie wszystko jest OK ale - prawie. Gry zajmują ponad połowę CDA, a sami piszecie, że nie jesteście tylko o grach. Dajcie więcej porad, wskazówek, kursów, testów sprzętu i programów multimedialnych. (...) Niektóre recenzje mają 3-4 strony - po cholerę? Kto to czyta? Tylko maniacy. (...) Ja czytam tylko gry oceniane na 1, 2 i 10.

To dużo to się nie naczytasz...

Więcej reklam = niższa cena. Prawda? [Więcej reklam = rzadsze podwyżki cen i więcej stron - Smg] ***. To czemu ich &@#$ nie ma więcej?***

Pytanie proszę skierować do tych, którzy je u nas zamieszczają, i tych, którzy nie zamieszczają. (Wstręciuchy!). Trudno żebyśmy sami u siebie je wykupywali.

Gazeta podrożała o 1 zł, a prenumerata o 2 zł. Proszę o wytłumaczenie.

Nirvaniec, Liniewo

Tego, że zdrożała, czy tego, że podwyżki są zróżnicowane? Powiem tyle - obie rzeczy zdrożały o tyle, o ile MINIMALNIE musiały, by interes się kalkulował.

Straszny tata

Mam pewnego kolegę (...) on ma bardzo wielki problem! Nie może grać na kompie - a to dlatego, że gra... jego ojciec. I to ciągle w jedną grę - FIFA 96. Od paru lat gra w to, gra tylko Polską i zapisuje statystyki każdego meczu w brulionach. (Kolega gra tylko wtedy, gdy jego ojciec jest w pracy). Poza tym jego ojciec grając wydaje niesamowite jęki i robi dziwne grymasy twarzy.

BrimstOne

Wiesz co - w końcu to tata wyłożył kasę na kompa, a ponadto jest większy i silniejszy. Cóż zrobić, on rządzi. Prawo dżungli. Ale możemy pomóc choć na te grymasy i jęki - radzimy kupić mu dobre lekarstwo na hemoroidy. Ew. postawić nocnik przy kompie. Sami wiecie, jak to jest - organizm chce BARDZO do WC, a tu jeszcze trzeba wytrwać... sam też byś jęczał i się krzywił! Swoją drogą - lepszy taki ojciec niż ten, który np. uważa kompa za wcielenie szatana albo "dziwną- szarą-skrzynkę-na-której-się-w-ogóle-nie-znam". Przynajmniej jest o czym z nim pogadać.

Ludzie i ludziska... :)

(...) Ps. Jezu ale mi kretyński podpis wyszedł.

[Yoda]

(...) Nie wiem, czy wiecie, ale w jubileuszowym - 50 - CDA okładka była cała w tekście: HIT* 50 CDA * NR 1* 50 CDA.

Radio

Ale masz fuksa!!! To były tylko takie trzy egz. z 200000!!! Nikt oprócz tych trzech ludzi takiego nie ma... Ale to jeszcze nic... w jednym z tych trzech CDA z takimi okładkami ukryliśmy dodatkowo banknot 120 $! Gdzie??? No jak to gdzie - w okładce! Wprasowaliśmy w procesie druku do wnętrza okładki (pod lakier). Radzę więc każdemu, kto znajdzie taki nadruk na okładce, dokładnie obejrzeć ją pod światło - trzeba je tylko stamtąd wyciągnąć, "wypruć" ze środka - macie 1/3 szansy na kasę... [A teraz jestem ciekaw, iluż to czytelników z błyskiem w oku rzuciło się właśnie ku 50 nr CDA?].:))))

(...) Zapewniacie, że wszystkie płyty zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi programami antywirusowymi. Jakoś nie chce mi się wierzyć, że te 400 000 egz. płyt macie czas sprawdzać.

Grzegorz z Pieniek

A jednak! Siedzimy, sprawdzamy każde CD, a obok siedzi świstak i zawija je w te folie... :))). Uchechałem się nieźle, czytając ten list. No ale pora na odpowiedź serio: sprawdza się nie każdy kompakt, ale KOMPAKT-MATKĘ, z którego potem tłoczy się mastera, z którego to tłoczy się te tysiące Cover CD (uff). Ponieważ jak dotąd nie ma wirusów, które potrafią się dograć do wytłoczonego już CD-ka, to zakładamy, że skoro MATKA jest bez wirusów, to wszystkie jej dzieci też takie będą... Dodam jednak, że sprawdzamy (na wszelki wypadek) także losowo wybrane CD po wytłoczeniu...

Dlaczego w dziale AR na kopercie podany jest kod 51-667, a w stopce redakcyjnej 51-670?

Tyrael

Mamy tak dużą redakcję, że np. w CDA pracuje aż dwóch różnych Mr Jedi (i oni się nawet nie znają!). Pierwszy kod tyczy sekretariatu, drugi - mojego biurka (jakieś 800 metrów odległości). A do księgowości to mamy około 40 minut jazdy tramwajem! (serio!!! przysięgam!!!). Mają nam kupić rowery, żebyśmy na czas mogli - choć czasem - dojechać do toalety...

Zawsze piszecie tak: poczytajcie sobie FAQ (ale mi się rymnęło). Co to jest ten FAQ i gdzie się on znajduje?

Kiziel

Tu, odczekawszy pięć minut, w czasie których burczałem pod nosem słowa, których zasadniczo nie powinno się w ogóle mówić [a już na pewno głośno i w obecności nieletnich], mogę dać tylko jedną dobrą radę: co to jest FAQ i gdzie je znajdziesz - to przecież pisze... w FAQ. Poczytaj! :) Aha, zauważyłeś może kiedyś coś takiego, co się nazywa: wstęp do AR? [Tak, to to powyżej myśli miesiąca]. Co, myśli miesiąca też nie zauważyłeś...? No to może coś prostszego: wiesz, jak się nazywa gazeta, którą właśnie czytasz? :). Nie??? A - to przepraszam.

Czy da się przejść THE SIMS, jeśli tak - to jak?

M.D.

Krótko: połóż grę na podłodze i przejdź sobie po niej żwawym krokiem. I już. Można przytupywać (tudzież wyciąć hałupcoka - Jedi), tylko wtedy na hi-score się nie wpiszesz, bo to już cheatowanie. Jeśli oczekiwałeś konkretniejszej odpowiedzi, to następnym razem zadaj konkretniejsze pytanie... A w ogóle - to tak. Da się.

Cze, piszę do was w sprawie zamieszczenia mego listu, aby ludzie myśleli, że jestem mądry (bo jestem... na poziomie gumowych kurczaków, a to już coś). Otóż mam plan, co należy zrobić, abym budził respekt i ludziska myśleli, że jestem "cool dude". Wydrukujcie co Wam powiem. (Tego nie drukujcie, of coz). No więc na początek wymyślcie jakiś mądry tytuł listu. Później wstawcie znaczki "(...)" na początek i koniec listu, aby readersi myśleli, że napisałem obszerny list, zawierający wieeele porad i refleksji. A w pomiędzy "(...)" możecie wstawić jakiś krótki zabawny tekst. I jeszcze wymyślcie jakąś fajną xywę i fajne miasto.

Lublin ze Świeżego

Te, te, te - wygodny. Może Cię jeszcze sami mamy zbluzgać w odpowiedzi? A wiesz przynajmniej, czym się karmi gumowe kurczaki? Nie? - Z procy! - I taki się uważa za mądrego, nurchlacz grąsowo będziejasty!

Kupiłem sobie Wasz wrześniowy numer i zaciekawił mnie opis dema "Dino Crisis". Chciałem go zainstalować i postępowałem zgodnie z wydrukowaną instrukcją: "Po pojawieniu się okna instalatora, z komendą w oknie: \dcrisidemo, wpisujemy przed znakiem \ partycję dysku (z koniecznym dwukropkiem!) (...) Jeśli np. chcesz zainstalować to demo na dysku d, to wpisujesz d: - w efekcie mamy d:\dcrisisdemo". Pojawiły się komunikaty po angielsku, których nie kumam. Co to jest partycja? Czy dysk "d" oznacza stację CD-Rom? Mój napęd CD-Rom nie jest oznaczony żadną literą. Co powinienem zrobić? Wpisać inną literę, czy odesłać do Was płytę? Wszystko inne na niej działa.

[email]

Nie wiem, co TY masz zrobić; JA się chciałem powiesić po lekturze :(. Zresztą... możesz wpisać "ć" albo np. "ypsilon" albo "umlaut". Albo też choć ODROBINKĘ - o tyciu... - poznać Windows i język angielski. Jak znam życie, masz jedną partycję (C) i próbujesz instalować demo na CD-ROM-ie, który na pewno jest ustawiony jako D. Ludzie!!!... PS Nie znasz Partycji!? Partycja Twardzielska (dla przyjaciół "Hadedeczka") to bardzo sexy ruda dziewczyna, mieszkająca w Twym kompie... Popytaj procka, on zna jej adres! (Ja też kcem, ja też! - Jedi).

Napisałem do Was długi na 3 strony list, ale gdzieś mi go wcięło, a nie chce mi się go od nowa pisać, wiec pozwólcie, że Wam go streszczę. Otóż zawarłem w nim niebanalne refleksje na temat piractwa komputerowego, a także kilka nowatorskich pomysłów do wprowadzenia w Waszym piśmie (prosiłbym z ustosunkowanie się do nich). Nie zabrakło także kilku uszczypliwych uwag pod adresem niektórych redaktorów i przysłów ludowych. I co? Prawda, że ciekawy list? Jeśli Wam się podobał, to niedługo przyślę następny :)))))

Roddy

Tylko nie tak obszerny, bo tym razem obetniemy go o 4/3!

Girl's Corner

(...) Moja siostra też czyta CDA. Ma 11 lat. W Waszym teście (tym o uzależnieniu) nabiła 122 pkt. (ja nabiłam 65). Robiłam jej ten test dwa razy i za każdym razem wyszło to samo. Powiedziałam jej, że jest uzależniona, a ona zaczęła mi zadawać pytania w stylu: "Co jej daje to, że wie, że jest uzależniona?".

To, że za parę lat nie będzie mogła mówić: "Czemu nikt wcześniej mi o tym nie powiedział, czemu mnie nie ostrzeżono na czas?". Ponadto zawsze może się teraz domagać gier na receptę.

Mam 17 lat i nie jestem traktowana zbyt serio przez otoczenie. "Koleżanki" uważają, że jestem trochę dziwna; jak ładna dziewczyna w moim wieku może przesiadywać przed komputerem (zamiast łazić za chłopakami), czytać "jakiegoś" Tolkiena, Lema, Sapkowskiego czy innych, jak w ogóle taka dziewczyna może CZYTAĆ KSIĄŻKI? Pamiętam, jak w autobusie (dojeżdżam do szkoły do Dzierżoniowa) czytałam CDA. Podeszła do mnie jedna "koleżanka" i pyta: Co czytasz? - Gazetę. - A jest horoskop? - Nie ma. - Eee, to głupia... Dziewczyny traktują mnie jak "coś" dziwnego. Faceci nie lepiej. Jedni myślą, że ja tak robię dla

szpanu (jakbym miała czym i przed kim szpanować) i nawet nie chcą ze mną pogadać, a inni traktują mnie jak fajnego qumpla (pożyczają płyty i CDA), a tak poza tym nic. Żadnego zainteresowania.

Cholerni idioci z Twych kumpli, co tu kryć: patrzą i nie widzą... cie(m)niasy. Czemu Cię nie było, jak ja miałem 17 lat, hę?! I nie przejmuj się, pewnego dnia znajdziesz kogoś, kto Cię doceni.

Nikt nie traktuje mnie jak dziewczynę. Nie mam z kim pogadać, bo dziewczyny tylko gadają o ciuchach (niby żadna nie lubi B. Spears, a wszystkie ubierają się jak ona - ja jestem sk8em), facetach (za którymi wszędzie łażą) i o szkole (niby nikt nie lubi tam chodzić, a wszyscy o tym mówią;)). Kiedyś (w ósmej klasie:)) mieliśmy napisać wypracowanie na temat: "Moja ulubiona książka". Oczywiście napisałam o "Władcy pierścieni". Moja facetka od polskiego wyśmiała mnie przy całej klasie, że czytam bajki dla dzieci i powiedziała, że powinnam dorosnąć!

To ona powinna dorosnąć (szczególnie do funkcji nauczycielki - Jedi). I zmądrzeć. A jako nauczycielka jest poniżej wszelkiej krytyki. Ta książka znalazła się - i to wysoko! - na liście "100 książek XX wieku", stworzonej przez intelektualistów w Anglii i USA. Po drugie: czytanie bajek bynajmniej nie świadczy o dziecinności. (Ale wyśmiewanie się z ich czytelników - jak najbardziej!) Po trzecie: nie należy NIGDY wyśmiewać publicznie cudzych pasji. Kardynalne braki w wykształceniu pedagogicznym, ot co! Gęsi paść, a nie uczyć, trzeba, proszę pani nauczycielki...

W I klasie szkoły średniej (na początku roku) też był podobny temat wypracowania. Napisałam to, co zawsze;) i tak zachwyciłam polonistkę, aż kazała mi to czytać przy całej klasie. Nikt się ze mnie nie śmiał.

No cóż, są ludzie i ludziska, nauczyciele i męczywory (za przeproszeniem). Ja tam też mam o polonistkach wspomnienia paskudne (z podstawówki) i genialne (z liceum).

Gdzie można kupić gumowe kurczaki? Też bym chciała się takim "pobawić" (jak Mr. Jedi "bawi się" Barnabą;)

Kasia S. z Łagiewnik

Odpowiedzi na takie pytania udzielamy po 22 i przy zgaszonym świetle - choć i tak widać, jak rubinowo świecą się nam uszy ze wstydu... Dziewczyno, NIE PRZY LUDZIACH! (ale do redakcji możesz zadzwonić - Jedi Ci wszystko wyjaśni - Jedi;)).

Cium! W sierpniowym numerze wydrukowaliście list od "syna św. Mikołaja", szanownego pana Shivo. Po przeczytaniu pewnej części tego listu poczułam się jak smok!!! (o którym krążą legendy, opowieści). (...) I tu poczułam się z deka urażona!!! Jak można mnie porównywać do panienki, która wie tylko, że jej komp kosztował 5 tyś!!! (...) słysząc rozmowę dwóch gości na ulicy na temat podkręcania procka, widzę schemat takiego działania, złożyć i rozłożyć kompa potrafię (części dużo nie zostaje). A to wszystko dzięki Nazirowi, który mnie tego nauczył, więc może panowie zamiast śmiać się ze swoich sióstr, dziewczyn, które potrafią tylko włączyć pasjansa i Painta, pokazaliby-ście im kompa od tej strony, którą Wy tak kochacie? Trochę cierpliwości i wyrozumiałości, a będziecie mieć nowego wspaniałego kumpla.

Hasia

I konkurencję do klawiatury też.

(...) Tak na marginesie (...) CDA to świetny sposób na podrywanie chłopaków. Siedziałam kiedyś w bibliotece szkolnej zaczytana w CDA, kiedy przysiadło się do mnie dwóch z takim oto pytaniem: "ty się interesujesz kompami?" (...) Wtedy ja zarzuciłam ich profesjonalnymi tekstami z branży, aż im szczęki opadły. Teraz staram się ich unikać, bo wiecie, nie chcę płacić za te wszystkie plomby i protezy (...)

Drabik Drzewkowaty [Ewa Drab] z Katowic

(...)Trochę się na Was zawiodłam. (...) W nr 9/00 zobaczyłam swój list (...) był niepodpisany, a zaraz pod nim był list Joli B. Jeszcze ktoś pomyśli, że to JA hoduję wirusy w łóżku brata albo ona lubi Tolkiena. (...)

Silmarien, The Queen of Shadows

Faktycznie, mee-e-e[a] maksima kulpa :). Nie zauważyłem, że przy składaniu tekstu gdzieś wcięło jeden podpis. Zatem oficjalnie padam na kolana i sypię proch na głowę (...i podpalam! Ale fajn - buum!).[Ooo, Smugglerku, dlaczego tak się dziwnie patrzysz? - Jedi]. <Bo straciłem głowę z wrażenia... - Smg>.

Raz po mordzie to byłoby trochę za mało dla takiego prymitywnego Smugglera. Czepia się wszystkiego. Ma nadzieję, że każdy kto czyta jego żarty będzie nimi zachwycony [To prawda! - Smg], ***a wszystkie dziewczyny wzruszą się do łez. I tu się mylisz!***

Nieprawda! Pomyliłem się tylko RAZ w życiu. Kiedy? Wtedy, gdy myślałem, że się pomyliłem, a okazało się, że jednak miałem rację!

Wkurzasz mnie, bo potrafisz innych poniżyć, zapominając, jak daleko ci do nas. (...) Piszesz artykuły o tym, jak nie być nałogowcem, a parę stron bliżej polecacie świetne gierki (...) Gdybym cię miała zawsze słuchać... zapomnij. Wiem, że ten list nie był tak obiecujący jak te, które dostajesz od innych dziewczyn. (...) Trzeba żyć dalej i wreszcie zmądrzeć. Tak tak, Smuggler - zmądrzeć!!!

A. Junior

Kiedyś pewna kobieta powiedziała Winstonowi Churchillowi: "Gdybym była pana żoną - podałabym panu truciznę zamiast herbaty". A Winston na to: "Gdybym był pani mężem - wypiłbym ją bez wahania". No to dawaj tę herbatę, dziewczyno! Wolę śmierć niż "zmądrzenie"...

Kiedy czytam inne "niektóre listy", to toż zmaltretowane serduszko pracuje coraz szybciej i szybciej, aż w końcu krew mnie zalewa. [Jedi, Smuggler - gdzie kupujecie tyle cierpliwości?] (...) Skąd się biorą tacy ludzie, jak LucaS, Pinkystinki, Imagne albo r00t3r?! (...) Gdzie jest tolerancja, zrozumienie, kultura?! Zastanawiam się, czy oni choć czasem pomyślą, zanim napiszą kolejny żałosny list pełen wyzwisk, przekleństw, idiotycznych zarzutów (...) Taka "krytyka" obraca się przeciwko autorowi. Człowieku, czy myślisz, że jesteś taki odważny, bo zrównałeś z ziemią "lamerów", będąc rzekomo wszechwiedzącym ekspertem?! (...) Nie wiem, czy słyszałeś kiedykolwiek o Sokratesie i czy kojarzysz słowa: "wiem, że nic nie wiem". W każdym razie, zastanów się nad nimi. Oprócz pychy mógłbyś też pozbyć się egoizmu - nie jesteś sam na tym świecie, nie tylko Ty czytasz CDA, więc pomyśl czasem o innych (chyba zostanę kaznodziej(k)ą albo Mężem... Żoną?... Stanu ;)).(...) Są ludzie, którzy jeszcze nic nie umieją, nic nie wiedzą - a jak mają się nauczyć, jeśli kumple ich wyśmiewają, kiedy przychodzą do nich z (niby) błahą sprawą? Po to właśnie są poradniki, m.in. w CDA. Ty wcale nie musisz ich czytać, więc nie wiem, co Ci przeszkadzają. Żal Ci miejsca, kasy, pracy autorów tych tekstów? A może głupio, bo czasem znajdziesz tam coś, czego dotąd nie wiedziałeś?

Tasio Trot(od)yl-et [ja tylto czasem tat seplenię ;)]

Mondla dziewcynka :). Pociesz się, że my też seplenimy. Ale nie cały czas - tylko wtedy, gdy mówimy.

Wcześniej grałam, grałam, grałam... Tylko grałam! I wiesz co? Pewnego razu, przechodząc Tomb Raidera po raz 6489023794-ty uświadomiłam sobie, że to jest... nudne. (...) Odechciało mi się grać! I jestem szczęśliwa, bo jeszcze do tego przeczytałam Twój art [o Nałogowcach - red.] ***i poczułam się lepsza - nie wiem od kogo, nie wiem od czego, ale w jakimś sensie lepsza to się poczułam. Nie to, że całkowicie znielubiłam kompa - bo jeszcze bardziej go polubiłam, ale polubiłam go za to, że jest maszyną do robienia ciekawych rzeczy. (...) I stwierdziłam, że komp nie jest tylko do grania, więcej - komp NIE JEST do grania! Do grania jest PSX, Dreamcast, ale nie Pecet! Ludzie, zastanówcie się nad tym - czy pecet nie jest za skomplikowaną i wszechstronną maszyną na to, żeby przeznaczyć go TYLKO na granie? (...) Bo o wiele lepiej się myśli: "o, dzisiaj stworzyłam coś ciekawego na moim blaszaku, za co jestem chwalona" niż "przeszłam dzisiaj kolejny level Quake'a, e, jutro przejdę dwa następne...".***

Anka "5against1" Cichocka

(...) Po nasyceniu pierwszych żądz rubryką AR (mój chłopak ma chyba do mnie jakiś ukryty żal) wpadłam w zadumę. A oto i wnioski, które wydumałam (...) na temat trójkąta: mężczyzna - komputer - kobieta. Powiem tylko tyle: dziewczyny!!! Facet z kompem to prawdziwy skarb!!! Nareszcie znalazłam kogoś, kto zrozumiał moje przywiązanie do Excela i Pascala i nie ma nic przeciwko dłuższemu przytulaniu się przy monitorze zamiast na spacerze. Ech... żeby takich więcej...

Karolina

Ech żeby TAKICH DZIEWCZYN więcej... ech...

(...) Aż się zdziwiłam, że proponujecie ludziom wyłączenie auto-save w Wordzie (...) nie zliczę sytuacji w których auto-save uratował mi skórę (...) A wy: "wyłączcie auto-save, komputer będzie szybciej chodził".

Bo będzie. To był tekst o tym, jak usprawnić pracę z kompem, a nie o tym, jak dbać o swoje cenne teksty. Tak samo jak z samochodem - jeśli będą porady, jak zwiększyć moc silnika, to nie narzekajcie, że wskutek tego wzrośnie zużycie paliwa i poziom hałasu. Coś za coś.

(...) Chomik Alfred (...) Biorąc pod uwagę czas życia przeciętnego chomika, ten jest mutantem (...) o ile pamiętam Alfred pojawił się parę lat temu w PC Shareware, więc jest to wyjątkowo leciwy chomik.

Alfred - podobnie jak np. Homer czy Szekspir - jest nieśmier-tel-ny. Poza tym nosi różowe papucie króliczki, żre fistaszki, terroryzuje sekretarkę, dusi gumowe kurczaki, karmi się z procy i wycina hołupcoki, śpiewając Marsyliankę. Stąd częściej możecie go spotkać w magazynie "Kawaii". U nas jest za normalnie dla niego.

(...) Co z tym konkursem na recenzję? Obiecaliście i co???

Obiecujemy, że na pewno będzie w XXI wieku.

Mam pytanie - czy Wasze pismo jest foliowane, a w kioskach zrywają folię, czy też może gdzieniegdzie sami je foliują?

To drugie. Robią to w niektórych sklepach, zapewne w obawie przed "kolekcjonerami" dołączonych do pisma CD.

Test na nałogowca (...) Nie powiem, ile nastukałam (...) 78. (...). Ale tak się składa, że potrafię cały dzień i noc przesiedzieć, nic nie jeść, a kiedy mam egzaminy - nawet go nie tknąć. I nieprawda, że komp odbiera przyjaciół - wręcz przeciwnie, dzięki niemu poznałam wielu ludzi, którzy tak jak ja mają niezłe wyniki w szkole (...) I szlag mnie trafił, kiedy czytam że ankieta była... nie do końca prawdziwa. Ja już się chcę zapisywać do klubu anonimowych, robię sobie gorzkie wyrzuty, prawie już sprzedając komputer (...) a to tylko zawyżona ankieta.

Po pierwsze: pisałem, że nałóg niejedno ma imię - i żeby nie sugerować się za bardzo wynikami ankiety, ponieważ próg uzależnienia jest dla każdego inny. Są tacy, którzy nigdy nie dadzą się całkiem uzależnić, są i tacy, którzy wsiąkną niemal od razu. Ankieta była po to, żeby Wami troszkę wstrząsnąć i zmusić do spojrzenia na siebie niejako z zewnątrz. I swe zadanie spełniła. To był "stan wyższej konieczności". Ilu z Was zastanowiłoby się nad swym postępowaniem, gdyby wyszło z ankiety, że: "luzik, do nałogu to mi jeszcze daleko". Lepiej za wcześnie niż za późno się opamiętać...

Ciekawa jestem, czy jak zrobię swoją ankietę, nie podając punktacji, zgodzicie się wziąć w niej udział?

Naturalnie. O ile sama TEŻ uczciwie odpowiesz na jej pytania i nie będzie to ankieta w stylu: "pracujesz w CDA - dopisz sobie 1000 punktów". "Masz xywkę zaczynającą się na "S" - kolejne 5000" itd. Bo nie chodzi o to, by nam udowodnić, że jesteśmy 20x większymi nałogowcami niż typowy czytelnik - pewnie jesteśmy :) - a o to, by sprawdzić siebie.

Zwłaszcza taki jeden, którego jak dorwę za opis dziewczyn grających przy komputerze [do usług, to ja - Smuggler!] ***... Grrr... A może ankieta: jak zmusić powyższego osobnika do zjedzenia zgniłego śledzia w czekoladzie? >:]***

Paula, Warszawa

Zmuszać?! Zjem go dobrowolnie, gdy tylko udowodnisz mi, że pomyliłem się w opisie, hehehe. (Metodę dowodu pozostawiam Twej inwencji.) Swoją drogą, wolę raczej takie nadgnite śledzie polane gęstym, słodziutkim, scukrzonym, że aż w zębach chrzęści, sokiem malinowym i nadziewane zaśmierdłą bitą śmietaną. MNIAM! (Smuggie... tym razem byłeś wyjątkowo obrzydliwy... - Jedi). <Hm - dlaczego TYLKO "tym razem"? - Smg>.

Czytelników przedświątecznie do mdłości doprowadzili:

Smuggler "Codeater" i Mr "Pokemon" Jedi

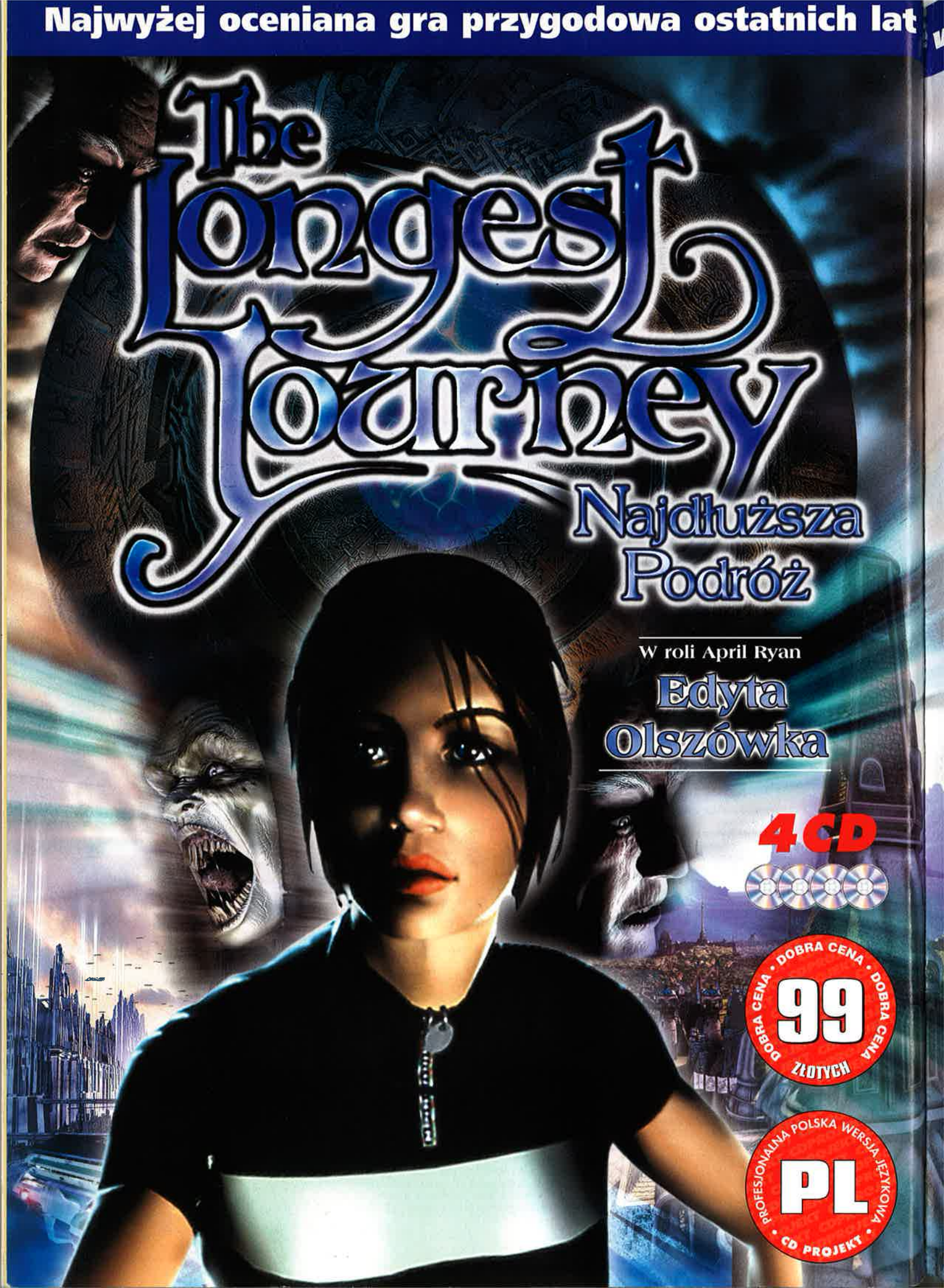
Najwyżej oceniana gra przygodowa ostatnich lat

The Longest Journey

Najdłuższa Podróż

W roli April Ryan

Edyta Olszówka



4 CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

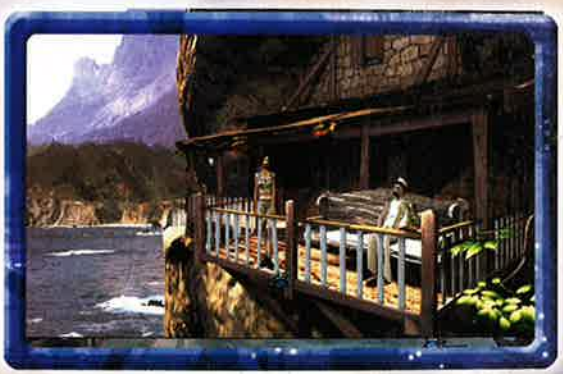
CD PROJEKT

w niepowtarzalnej polskiej wersji językowej!

Oto gra, która zniewoli Cię swym pięknem i głębią.

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz - nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...
Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!



The Longest Journey to gra, na którą czekałeś. Niepowtarzalnie piękna i wciągająca. Zapewniająca niesamowite przeżycia.

Gra otrzymała wiele wyróżnień i wysokich ocen prasy

CD Action 10/10

CLICK! 5/6

Gry Komputerowe 85%

Magazyn IO 88/100

Reset 9,5/10

Valhalla 9/10

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

FUNCOM
www.funcom.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

© 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM.

WYGRAJ WŁASNY EGZEMPLARZ GRY „THE LONGEST JOURNEY" !

*Odpowiedz poprawnie na proste pytanie: **Jak nazywa się aktorka, która w polskiej wersji gry The Longest Journey wcieliła się w postać głównej bohaterki April Ryan?** Poprawną odpowiedź należy wpisać poniżej, kupon wyciąć, nakleić na kartkę pocztową i przesłać pod adres: CD Projekt ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa z dopiskiem „Konkurs TLJ". 20 autorów poprawnych odpowiedzi otrzyma grę The Longest Journey.*

Imię: _____

Nazwisko: _____

Adres: _____

Odpowiedź: _____

TIPSY

Blair Witch Project Vol 1: Rustin Parr

Naciśnij F10 i wpisz:

IWORKFORGOD	- God Mode
GETINTOMYBELLY	- wszelka broń
BIGHEAD	- Big Head Mode
GIBNPLENTYT2000	- wyglądasz jak Terminator
GIVEMEFAITH	- max. zdrowie
NOD3D	- niewidzialność
HELLFREEZEOVER	- zamraża wroga
BIGSTICKOFDEATH	- shotgun
MEDIUMRARE	- kusza
GOODTIMESMAN	- dynamit
BURNYOURASSOFF	- miotacz ognia
MEETMYPALTOMMY	- pistolet maszynowy
SMILEYNOMORE	- strzelba na słonie!
SUNOFGOD	- miotacz promieni
IAMAWIMPFORTHIS	- 100 naboi
RECHARGE	- ładuje baterię latarki
THEDOGFARTED	- maska gazowa
ICANSEE	- noktowizor
WWBEWARE	- srebrne kule
VAMPBEWARE	- Lith Bullets
DEMONBEWARE	- Mercy Bullets
ISUCK	- niski poziom trudności gry
IRULE	- wysoki poziom trudności gry
COMBATISSCARY	- łatwa walka wręcz
PUZZLESARESCARY	- proste zagadki
INSTANTCRASH	- ajjjj!
THUNDERSTORM	- wywołujesz burzę
SNOWSTORM	- ...a teraz zamieć
FLAMEONASTICK	- Flaming Ammo
TIME	- zwiększa/zmniejsza upływ czasu
DARK	- ciemniejsza grafika

Tipsy o nieokreślonym działaniu:
NUKEFARTTIME, OLDHAT, BLANK, STEP.

Deus Ex

Oto jedynie słuszna i poprawna wersja wprowadzania kodów (które zamieściliśmy parę numerów temu). Zaczniemy od najtrudniejszej sprawy - aby w ogóle można było wprowadzić te tipsy, edytuj plik **user.ini**, który znajdziesz w katalogu System (w grze Deus Ex). Gdy się przyjrzysz temu plikowi, zobaczysz, że jest tam opisanych mnóstwo klawiszy, a niemal do każdego przypisana została jakaś funkcja. Znajdź tam sekwencję "**t**" (i uwaga - nie "T", a "t"!) i zmień ją na "**t=Talk**". Zgraj plik, uruchom grę. W grze naciśnij klawisz "**T**". U dołu ekranu POWINNO pojawić się słowo SAY (a jeśli go nie ma, to znaczy, że zrobiłeś coś nie tak). Teraz WYKASOWUJEMY "say" i w to miejsce wpisujemy: "**set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True**". Enter* (uważać na spacje, małe i duże litery itd. - wszystko jest ważne!). W ten sposób zaktywizowaliśmy cheat-mode. Teraz możemy znów nacisnąć **T**, wykasować SAY i wpisać jeden z owych kodów (np. god). Enter. Testowano i działa!

* Jeśli nie chce ci się za każdym razem tego wpisywać na początku gry i nowego levelu, to w linii komend (niech nikt nie odważy się zapytać, co to jest - bo niedawno był cały wykład!) można dopisać sekwencję: **-hax0r**. Np. DeusEx.exe -hax0r.

Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld

Podczas gry naciśnij Tab i wpisz:

nwcagents	- w woinych slotach pojawiają się czarni rycerze
nwclotsofguns	- machiny oblężnicze
nwcneo	- wygrywasz misję
nwctrinity	- w woinych slotach masz archanioły
nwcfollowthewhiterabbit	- max. szczęście
nwcnebuchadnezzar	- nieskończone punkty ruchu
nwcmorpheus	- max. morale
nwcoracle	- masz całą mapę z puzzli
nwcwhatisthematrix	- odsłania mapę świata
nwcignoranceisbliss	- anuluje poprzedni cheat
nwctheconstruct	- 100 000 złota + 100 jednostek wszelkich surowców
nwcbluepill	- przegrywasz :(
nwcredpill	- wygrywasz! :)
nwcthereisnospoon	- 999 mana + wszelkie czary
nwczion	- wszelkie budowle
nwcphisherprice	- dziwne kolory gry

MTV Sports: Skateboarding

Wpisz **PASWRD** jako swe imię w "lifestyle mode" - masz dostęp do wszystkich leveli, desek i skate'ów.

Rune

Edytuj plik **user.ini**. Znajdź tam sekwencje "**G=**" i "**T=**", po czym zmień je w następujący sposób: zamiast "G=" wpisz "**G=God**", a "T=" podmień na "**T=CheatPlease**". Mówiąc ściślej, możesz "God" i "CheatPlease" dopisać do jakiegokolwiek innego nieobłożonego klawisza, ale tak będzie najwygodniej. Zacznij grać - po czym najpierw naciśnij **T**, by zaktywizować cheaty, a potem **G**, by dostać god-mode. Tę czynność ponawiaj na każdym levelu. Możesz też sobie dopisać "fly" (latanie) i "walk" (anulowanie latania) do wolnych klawiszy. Mało? No to masz jeszcze: invisible, ghost, amphibious (znacznie ich jest chyba jasne?).

•Inna metoda

Naciśnij tyldę (~), by wejść do konsoli (możesz też nacisnąć Tab), i wpisz:

CHEATPLEASE	- aktywizuje cheaty
GOD	- God Mode
GHOST	- przenikanie przez ściany
FLY	- latamy
WALK	- wyłączamy latanie
BEHINDVIEW 0	- widok w FPP
PLAYERSONLY	- zamraża wszystkich prócz gracza
KILLPAWNS	- wykańcza wrogów na planszy
TOGGLEFULLSCREEN	- tryb pełnoekranowy on/off
PREFERENCES	- więcej skomplikowanych opcji :) w menu

SUMMON [przedmiot] - daje ci przedmiot o nazwie: VikingShortSword; VikingBroadSword; VikingShield; VikingShieldCross; GoblinAxe; GoblinShield; DwarfBattleSword; DwarfBattleAxe; DwarfBattleHammer; DwarfWorkSword; DwarfWorkHammer; DwarfBattleShield; RuneOfPower; RuneOfPowerRefill; RuneOfHealth; RuneOfStrength; MagicShield; DarkShield; RustyMace; RomanSword; SigurdAxe; HandAxe; Torch

SWITCHCOOPLEVEL [level] - skok na level o danej nazwie + wszystkie obecnie posiadane przedmioty

OPEN [level] - ładuje mapę o danej nazwie

Jump to Level [level] - skok na poziom o danej nazwie: intro (intro movie); ragnarvillage (begin movie); ragnarvillage2; sailingship (level transition); sinkingship; sinkingship2; deepunder1odin; deepunder1odinbv; deepunder3; deepunder4; hel1; hel1a; hel1a2; hel1b; hell2end; hel3a; hel3b; hellift; goblin1; goblin2; trialpit; beetlefly (level transition); thorapproach; thor1; thormap3; thormap4a; thormap4b; thormap5a; thormap5b; thormap6loki; mountain1; mountain2; dwarftrans; dwarf1wwheel; dwarfmap2; dwarfmap3a; dwarfmap3b; dwarfmap5a; dwarfmap5b; dwarfmap6darkdwarf; loki1; loki1a; lokimaze; loki2; loki3a; loki3b; villageruin; asgard (end movie)

Sanity: Aiken's Artifact

Naciśnij Enter podczas gry, wpisz kod, znów Enter.

mptedthehead
- God Mode On/Off
mpjuiceme
- zdrowie i mana
mpshipit
- dostęp do wszelkich leveli

Tony Hawk's Pro Skater 2

•Cheat Mode
Spauzuj grę, naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej. W tym czasie naciskaj **kolejno: spacja, spacja, spacja, C, V, Up, Down, Left, Up, C, V, spacja, V, B, spacja**, V, B. Jeśli wszystko zrobiłeś jak trzeba, **ekran gry drgnie** (albo zafaluje). Teraz wybierz opcję End Run z "**pause menu**". W efekcie masz wszystkie cheaty, sekwencje FMV i skaterów do swej dyspozycji.

•Chudy skater
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj: spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C (a jak za mało chudy - powtarzaj operację do woli).

•Neversoft Skater
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj: Up, C, C, V, Right, Up, B, V. W efekcie masz skatera z Nversoft Dev Team.

•Lepsze umiejętności skatera
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj: spacja, V, B, C, V, Up, Down.

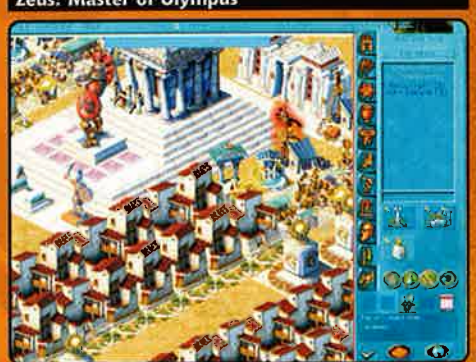
•Turbo Mode
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj: Down, C, V, Right, Up, B, Down, C, V, Right, Up, B.

•Gruby Skater
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj: spacja, spacja, spacja, spacja, Left, spacja, spacja, spacja, spacja, Left, spacja, spacja, spacja, spacja, Left (też można powtarzać do woli).

•Blood Mode
Naciśnij i trzymaj 7 na klawiaturze numerycznej, a jednocześnie naciskaj: Right, Up, C, V.

Na wszelki wypadek wyjaśniam, że Left to lewy klawisz kursora, Right - prawy itd.

Zeus: Master of Olympus



Naciśnij: Ctrl+Alt+C i wpisz:

Delian Treasury	- więcej (o 1000) kasy
Ambrosia	- wygrywasz scenariusz
Fireballs from Heaven	- piorun z jasnego nieba...
Bowvine and Arrows	- wieże strzelają krowami zamiast strzałami
Cheese Puff	- robotnicy mleczarni (?) noszą zbroje z sera
Soundfrags	- ???

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA DODAJEMY DŁUGOPIS FIRMOWY GRATIS!!!

GRY

Adaś i Pirat Barnaba- zagraj PL 59,-
Age of Empires II 165,-
Airline Tycoon PL 65,-
Anno 1602 PL 55,-
Arcatera Mroczne
Bractwo 3CD PL 85,-
Asterix i Obelix kontra Cezar PL 65,-
Atlantis 4CD PL 39,-
Atlantis II 4CD PL 75,-
Baldurs Gate + misja 6CD PL 99,-
Baldurs Gate II 5CD najtaniej!!!
Blair Wich Project PL 95,-
Brydż 99 PL 75,-
C & C Red Alert 2 najtaniej!!!
Carmageddon TDR 2000 95,-
Championship Manager 3
+ liga polska 2CD 69,-
Colin McRae 2 najtaniej!!!
Commandos 2 najtaniej!!!
Creatures 3 89,-
Croc 2 105,-
Cywilizacja 2 Próba Czasu PL 65,-
Daikatana 2CD 135,-
Deus Ex 135,-
Diablo 2 4CD PL
+podkładka pod mysz 149,-
Die Hard Trilogy 2 105,-
Dino Crisis najtaniej!!!
Driver 85,-
Driver 2 najtaniej!!!
Dune 2000 49,-
Dungeon Keeper 2 PL 59,-
Earth 2150 2CD PL+ klocki Lego 89,-
Earthworm Jim 3D PL 85,-
Emergency 39,-
F/A 18E Super Hornet 129,-
Faraon PL 159,-
Faust 4CD PL 75,-
Fifa 2000 75,-
Fifa 2001 najtaniej!!!
Freespace: Wielka Wojna 2CD PL 49,-
Gift PL 75,-
Grand Prix 3 PL 85,-
Gry 4U III 35,-
Gry bez przemocy 25,-
Gry dla 3dfx 25,-
Gry dla maluchów 25,-
Gry karciane część 1 i 2 po 25,- każda
Gry z głową 25,-
GTA 2 PL+ koszulka gratis 85,-
Gunship 85,-
Hard Truck 2 najtaniej!!!
Heavy Metal: FAKK 2 PL najtaniej!!!
Heroes III
Armageddon's Blade PL 49,-
Heroes of Might & Magic III PL 79,-
Hidden & Dangerous
edycja kolekcjonerska 85,-
Hokus Pokus Różowa Pantera PL 85,-
Homeworld Cataclysm 155,-
Icewind Dale 2CD PL 95,-
In Cold Blood 3CD PL 115,-
Invictus 2CD PL 75,-
JazzJack Rabbit II PL 49,-
Kingdom Under Fire 2CD PL 75,-
Kleopatra - dodatki do Faraona 85,-
Knight & Merchants 39,-
Kolekcja gier FPP 25,-
Kolekcja gier strategicznych 25,-
Kryształowy Klucz 2CD PL 75,-
Larry 5 PL 19,-
Larry 7 PL 65,-
Lego Racer PL 85,-
Lego Rock Raiders PL 95,-
Luftwaffe Commander 69,-
Mad Trax 29,-
Mafia PL 85,-
Mysery PL 75,-
MDK 2 PL + MDK 75,-
Megarace 2 2CD 39,-
Midnight racing PL 69,-
Midtown Madness 2 najtaniej!!!
Might & Magic VIII PL 95,-
Moon Project PL 19,9
Martyr + koszulka gratis!!! 59,-
Na Kłopoty Pantera 65,-
Najdłuższa Podróż 4CD PL 95,-
NBA Live 2001 115,-
Need for Speed 5 Motor City najtaniej!!!
Need for Speed III 59,-
Need for Speed IV 75,-
Need for Speed Porsche 2000 115,-
Netstorm 25,-
Neverhood 69,-
NHL 2001 115,-
NHL 99 59,-
Odorek i Bobrek
na Leśnej Olimpiadzie najtaniej!!!
Odyseja - w poszukiwaniu
Ulissesa 2CD PL najtaniej!!!
Outforce PL 85,-
Piłkarska Gorączka PL 25,-
Pizza Syndicate PL 65,-
Planescape Torment
4CD PL + koszulka najtaniej!!!
Pompei 2CD PL
(Saga - pełna wersja gratis) 75,-
Quake 3 Arena 179,-
Railroad Tycoon II PL 95,-
Rayman 2 the Great Escape PL 85,-
Resident Evil 3 - Nemesis najtaniej!!!
RollerCoaster Tycoon 65,-
Rzeźnia czyli krwawe gierki 25,-
Schizm PL CD lub DVD najtaniej!!!
Settlers III PL + dodatkowe
misje 4CD + koszulka 99,-
Settlers IV 2CD PL 95,-
Settlers PL 19,5
Shogo PL 29,-
Shogun: Total War PL 109,-
Sim City 3000 PL 75,-
Sims [illegible] 65,-
Skout PL 38,-
Slamtilt Resurrection 85,-
Star Wars:
Phantom Menace Episode I 85,-
Starcraft Brood Wars 79,-
Submarine Titans
+ Ancient Conquest PL 85,-
Sudden Strike PL 85,-
Super Pack: (Traitors Gate, Case Closed, Floyd, Simon the Sorcerer II, Puzzle Pack) 11 CD PL 99,-
Sydney 2000 135,-
Symulatory lotów 25,-
System Shock 2 59,-
Szachy 68 PL 59,-
Target PL 39,-
The Ring 8CD PL 75,-
Theocracy 2CD PL 85,-
Tipsomaniak 3 25,-
Tomb Raider II Golden Mask 85,-
Total Annihilation 49,- !!!
Traitors Gate 4CD PL
+ Simon the Sorcerer II 75,-
Twoje Komiksy Garfield PL 39,-
[illegible] najtaniej!!!
Vampire the Masquerade
Redemption 195,-
Vrally Championship 29,-
Warcaby PL 49,-
Warlords Battlecry 85,-
Wehikuł czasu 2CD PL 75,-
Wing Commander Prophecy 59,-
Worms 29,-
Worms Armageddon PL 65,-
WW2 Fighters 59,-
Wyścigi 25,-

cena: 35
Rage of Mages PL

NAJTANIEJ!!!
FIFA 2001

cena: 149
Diablo 2 (4CD) PL + podkładka pod mysz

cena: 65
Larry 7 PL

cena: 115
Sims

cena: 29
Messiah 2CD PL

cena: 95
The Blair Wich Project PL

DLA DZIECI

DLA DZIECI:
ABC z Reksiem 59,-
Bolek i Lolek
na Tropie Zaginionej Ortografii 49,-
Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży 49,-
Chatka Małolatka
- angielski dla dzieci 69,-
Ene Due Rabe 2 29,-
Gry dla maluchów 25,-
Hercules PL 69,-
Hype the Time Quest PL 85,-
Kapitan Pazur 55,-
Koziołek Matołek
Idzie do szkoły 49,-
Koziołek Wynalazca 59,-
Lego Creator 85,-
Moje pierwsze ABC 69,-
Na Kłopoty Pantera 59,-
Przygody Prosiaczka Kwika 59,-
Rayman uczy angielskiego 69,-
[illegible] PL 79,-
Znane Bajki: Królewna Śnieżka
+ Kopciuszek 2CD 49,-

cena: 35
Crazy English

cena: 25
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów PL

cena: 69
Chatka małolatka angielski dla dzieci

INNE CIEKAWE

INNE CIEKAWE:
10.000 klipartów 25,-
AntiVirenKit 9 59,-
Biblioteka fontów 25,-
Domy Jednorodzinne
- katalog 300 projektów 19,5
Dyslektyk 2 59,-
Eksplozja kolorowych klipartów 25,-
Encyklopedia Powszechna
Fogra 2001 (3CD) 85,-
Galeria Klipartów 25,-
Historia Ludzkości 59,-
Internet Translator 79,-
Karkonosze
(przewodnik po górach) 49,-
Kreator Sklepu Internetowego 85,-
Lektury na CD 39,-
Mapa Polski 2001 + Auto Atlas 95,-
Matematyk (szk.podst. gimnazjum)
Polonista gratis!!! 59,-
Milliard w Rozumie 2000 85,-
Multimedialny Kurs Obsługi
Internetu 49,-
Najlepsze kliparty 25,-
Ortografia (słownik + dyktanda) 75,-
Photo & Gfx Collection 25,-
Polskie Fonty zestaw 1
(104 kroje czcionek) 59,-
Polskie Fonty zestaw 2
(104 kroje czcionek) 59,-
Profesor Henry 2001 2CD 79,-
Profesor Klaus 2001 2CD 79,-
Programy narzędziowe 25,-
Samouczek Access (2CD) 59,-
Samouczek Access + Excel
(4CD) 85,-
Samouczek Corel Draw 95,-
Samouczek Excel (2CD) 59,-
Samouczek Photoshop (2CD) 59,-
Słownik Matematyczny CD 49,-
Starożytne Cywilizacje 25,-
Szkoła Średnia
- Podręczniki i Ćwiczenia 39,-
Tell Me More (6 CD
+ słuchawki z mikrofonem) 295,-

cena: 99
Wiem Wszystko - język polski 2CD

cena: 59
Literatura przed maturą

cena: 69
Historia kina wg J. Szymańskiego

MUZYKA

MUZYKA:
Ambient Dub 25,-
Future Wavy 25,-
Hip Hop 2 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
Magix Dance Maker 149,-
Magix Guitar Workshop 129,-
Magix Live Act DJ 65,-
Magix Music Maker Junior PL 69,-
Magix Notation 129,-
Midi Power 25,-
Minimal Techno Trance 25,-
Music party system 25,-
Kolekcja utworów w formacie MP3
(sześć tytułów) 59,-
Programy muzyczne 25,-
Techno power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy
i tapety muzyczne 25,-

cena: 95
Magix Music Maker Generation 5 PL 3CD

cena: 25
Minimal Techno Trance

cena: 99
Polskie Fonty zestaw 1 + 2 (208 polskich czcionek)

PŁYTY EROTYCZNE

Tylko dla dorosłych!

PŁYTY EROTYCZNE:
Archiwa XXX 25,-
Bzykanie na ekranie 2001 25,-
Carol Lynn (filmy MPEG) 25,-
China Dolls 2CD 49,-
Eksplozja seksu 25,-
Figlarne Filmiki
cz.1,2,3, 4, 5, 6 każda po 25,-
Filmy erotyczne DVD (24 tytuły) 98,-
Gorąca 30-tka
(Figlarne filmiki 1,2,3) 65,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Heavenly Bead 2CD 49,-
Made in Sexland 1,2,3
każda po 25,-
Moje Sex Potyczki 25,-
Page 3 Pinups 2CD 49,-
Sex filmy MPEG 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3
każda po 25,-
Seksomaniak 25,-
Strip Puzzle 35,-
Striptease PL 49,-
Wet the Sexy Empire 65,-
Zestaw konesera
(Sex z klasera 1,2,3) 65,-

MANGA DLA DOROSŁYCH
Adventure Kid (film) 39,-
Blackboard Jungle (film) 39,-
La Blue Girl 39,-
Kiss XXX Collection 35,-
Manga 3D 35,-
Manga Balanga 35,-
Manga Power 35,-

pełna oferta tylko www.exe.com.pl

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów ! Zadzwonisz, zapytasz, dostaniesz KATALOG GRATIS! Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie. Prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową).

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 **FAKSUJ:** (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57 **INTERNET:** www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
Centrum Handlowe Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław

EXE D A K
działamy od 1992 roku

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.

JUŻ 1 GRUDNIA!

Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Piotr Fronczewski, Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia:

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II™

GRA BALDUR'S GATE 2 TO ZDANIEM SPECJALISTÓW JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH:

CD ACTION **9/10**

CLICK! **6-/6**

GRY KOMPUTEROWE **91%**

MAGAZYN IO **95%**

RESET **9/10**

NEW S SERVICE **9/10**

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH **9/10**

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com

* Baldur's Gate 2 działa w rozdzielczości 640x480 oraz 800x600 zaś w trybach nieoficjalnychod 1024x768 do 1600x1200!

Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadchodzi! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę z wieloma drogami prowadzącymi do osiągnięcia celu, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody. Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest jest już tylko legendą...

Dlaczego musisz mieć Baldur's Gate 2:

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i nowicjuszy.
- Jest opracowana w doskonałej polskiej wersji językowej. Dzięki pracy doświadczonego zespołu lokalizacyjnego (odpowiedzialnego m.in za Baldur's Gate, Torment, Icewind Dale) Baldur's Gate 2 przemówi do Ciebie w ojczystym języku, co pozwoli Ci się skoncentrować na największych subtelnościach rozgrywki.
- Jest obecnie najbardziej rozbudowaną i zaawansowaną produkcją w dziejach gier, a wykreowana rzeczywistość najbliższa ideałowi tętniącej życiem wirtualnej rzeczywistości.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowicie rozbudowanym światem, którego złożoność wprawi Cię w zachwyt.
- Ma wspaniałą, obszerną instrukcję, która niepostrzeżenie wprowadzi Cię w świat gry.
- W pakiecie znajdziesz wyjątkowe dodatki związane z grą m.in. mapę, podkładkę pod mysz, kartę podręcznej pomocy oraz dysk ze ścieżkami audio (77 min.) oraz dodatkową postacią i broniami.
- Kupując jedną grę najwyższej jakości bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi.
- A co najważniejsze wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko, co do tej pory poznałeś.

Specjalne ekskluzywne, polskie wydanie zawiera:

- Grę na 4 płytach CD
- Wyjątkowy dysk CD z muzyką w formacie audio (77 min.) oraz ciekawymi dodatkami do gry m.in. nowymi, potężnymi broniami.
- Mousepad.
- Kartę podręcznej pomocy
- Mapę
- Instrukcję do gry

CENA 159 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA **PL** CD PROJEKT

Interplay BioWare Advanced Dungeons & Dragons®

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce: CDPROJEKT www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

BALDUR'S GATE™ i SHADOWS OF AMN™ Produkcja © 2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D i logo TSR są znakami towarowymi TSR, Inc. części Wizards of the Coast, Inc. i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są znakami towarowymi Biowware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest zarejestrowanym znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone